جامعه مؤتة
عماده الدراسات العليا

أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع الأساسي في محافظة الكرك

إعداد الطالب
محمد شاكر الصرايره

إشراف الدكتور
محمد غزيوات

رسالة مقدمة إلى عمادة الدراسات العليا
استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير
في مناهج وأساليب تدريس الاجتماعيات / قسم المناهج والتدريس

جامعة مؤتة، 2011 م

الآراء الواردة في الرسالة الجامعية لا تُعبر بالضرورة عن وجهة نظر جامعة مؤته

نموذج رقم (14)

قرار إجازة رسالة جامعية

تقرر إجازة الرسالة المقدمة من الطالب محمد شاكر الصرايرة الموسومة بـــ:

أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع الأساسي في محافظة الكرك

استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في **مناهج الاجتماعيات.**

القسم: المناهج والتدريس.

	التوقيع	التاريخ	
د. محمد ابراهيم الغزيوات		2011/08/01	مشرفاً ورئيسا
أ.د. ماجد محمد الخطايبة		2011/08/01	عضواً
د. عبدالله عزام الجراح		2011/08/01	عضواً
د. ياسين علي المقوسي		2011/08/01	عضواً

عميد الدراسات العليا

أ.د. صالح الكساسبة

مؤته – الكرك – الاردن
الرمز البريدي :61710
تلفون :99-03/2372380
فرعي 5328-5330
فاكس 03/2 375694
البريد الالكتروني
الصفحة الالكترونية

MUTAH-KARAK-JORDAN
Postal Code: 61710
TEL :03/2372380-99
Ext. 5328-5330
FAX:03/ 2375694
e-mail: dgs@mutah.edu.jo sedgs@mutah.edu.jo
http://www.mutah.edu.jo/gradest/derasat.htm

الإهداء

بعد أن من الله علي وأكرمني بانجاز هذه الرسالة اهدي ثمرة جهدي إلى أهلي جميعا والى أصدقائي وزملائي مع خالص احترامي وتقديري

محمد شاكر الصرايرة

الشكر والتقدير

الحمد لله الذي بعث فينا محمداً –صلى الله عليه وسلم– هادياً وبشيراً. الحمد لله على ما أسبغ علينا من نعم ظاهرةٍ وباطنه، فلك الحمد يا ربِ كما ينبغي لجلال وجهك وعظيم سلطانك.

أتقدم بجزيل الشكر والعرفان للمشرف الفاضل الدكتور **محمد غزيوات** بالإشراف على هذه الرسالة، وما بذل معي من جهد وإرشاد، ولما منحني من علمه ووقته طوال إعداد هذه الرسالة حتى بدت كما هي عليه، فله مني كل الشكر والتقدير والاحترام.

كما أتقدم بالشكر والجزيل والعرفان للسادة الأفاضل أعضاء لجنة المناقشة الموقرين لما أبدوه من مقترحات قيمة تهدف إلى تصويبها والارتقاء بها.

جزأكم الله جميعاً عني كل خير وسدد على طريق الحق خطاكم

فهرس المحتويات

المحتوى	رقم الصفحة
الإهداء	أ
الشكر والتقدير	ب
فهرس المحتويات	ج
قائمة الجداول	ه
قائمة الملاحق	و
ملخص الدراسة باللغة العربية	ز
ملخص الدراسة باللغة الانجليزية	ط
الفصل الأول : خلفية الدراسة وأهميتها	
1.1 المقدمة	1
1.2 مشكلة الدراسة	3
1.3 أسئلة الدراسة	3
1.4 أهمية الدراسة	4
1.5 تعريف المصطلحات	4
1.6 محددات الدراسة	5
الفصل الثاني: الإطـــار النظـــــري والدراسات السابقة	
1.2 الإطار النظري (التعليم باللعب)	6
2.1.2 تعريف اللعب	9
3.1.2 أهمية اللعب	10
4.1.2 أنواع اللعب	12
5.1.2 مراحل استخدام الألعاب التربوية	15
2.2 المفاهيم الجغرافية	16

3.2 الدراسات السابقة 20
1.3.2 دراسات تناولت استخدام اللعب في التدريس 20
2.3.2 دراسات تناولت تدريس الجغرافيا 24
الفصل الثالث: المنهجية والتصميم
1.3 منهجية الدراسة 29
2.3 مجتمع وعينه الدراسة 29
3.3 أدوات الدراسة 29
4.3 صدق الاختبارين 30
5.3 ثبات الاختبارين 30
6.3 إجراءات الدراسة 33
7.3 المعالجة الإحصائية 33
8.3 تصميم الدراسة 33
9.3 متغيرات الدراسة 34
الفصل الرابع: عرض النتائج ومناقشتها والتوصيات
1.4 نتائج الدراسة 35
2.4 التوصيات 39
المراجع 40
الملاحق 45

قائمة الجداول

الرقم	العنوان	الصفحة
1	جدول (1) معاملات صعوبة وتمييز فقرات اختبار التحصيلي	31
2	جدول (2) المتوسطات الحسابية والانحراف المعيارية لاستجابات أفراد المجموعة التجريبية والضابطة	35
3	جدول (3) نتائج تحليل التباين المشترك للاختلاف في التحصيل الدراسي بين المجموعتين التجريبية والضابطة	36
4	جدول (4) المتوسطات الحسابية والانحراف المعيارية لاستجابات أفراد المجموعة التجريبية والضابطة	37
5	جدول (5) نتائج تحليل التباين الثنائي للاختلاف في التحصيل الدراسي بين المجموعتين التجريبية والضابطة	38

قائمة الملاحق

الرقم	الملحق	الصفحة
1	الملحق رقم(1) البرنامج التعليمي	45
2	الملحق رقم (2) الاختبار التحصيلي	66

الملخص

أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع الأساسي في مدارس منطقة الكرك

محمد شاكر الصرايره

جامعة مؤته، 2011

هدفت الدراسة التعرف إلى أثر استخدام الألعاب التعليمية في التدريس على تنمية المفاهيم الجغرافية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف السابع الأساسي في مدارس منطقة الكرك. ولتحقيق أهداف الدراسة تم بناء برنامج قائم على اللعب شمل على أربعة دروس (التوزيع الجغرافي، توزيع السكان في الأردن، التركيب السكاني، الأخطار البشرية). كما تم إعداد اختبار للمفاهيم الجغرافية شمل على (30) سؤالاً، تمتع بدلالات صدق وثبات مناسبة. بعد ذلك تم تطبيق البرنامج على عينة مكونة من 63 طالبة، (31) منهم في المجموعة التجريبية، و(32) في المجموعة الضابطة وبعد أن تم جمع البيانات وتحليلها تم التوصل إلى النتائج التالية:

1. وجود فاعلية لتعليم من خلال اللعب في تحسين تحصيل طلبة الصف السابع في المفاهيم الجغرافية.
2. عدم وجود تفاعل بين متغيري المجموعة والتحصيل السابق في اكتساب المفاهيم الجغرافية.

كما أوصت الدراسة بما يلي:

1. ضرورة التنويع في الأساليب المستخدمة في تدريس مواد الجغرافيا لأهمية ذلك في التحصيل.
2. تعزيز استخدام التعليم القائم على اللعب لأهميته في استثارة دافعية المتعلم.
3. العمل على إجراء مزيد من الدراسات في مجال التعليم باللعب في مجال الجغرافية على صفوف دراسية أخرى.

4. عقد دورات تدريبية للمعلمين لاستخدام اللعب وتضمين ذلك في المواقف التعليمية.
5. التعرف إلى معيقات استخدام التعلم في اللعب في تدريس المواد الاجتماعية.

Abstract

The Effect of Using Educational Games in Teaching on the Geographical Concepts Development among Seventh Grade Students in Al-Karak Schools

Mohammad Al-Sarayrah

Mu’tah University, 2011

The purpose of this study was to investigate the effect of using educational games in teaching on developing geographical the concepts among 7th elementary grade student in Al-Karak schools. To achieve the purposes of the study, a play-learning based program was developed comprised from four lessons (geographic distribution, population distribution in Jordan, population constructed, and human being risks). Furthermore, geographic concepts exam was developed included (30) multiple-choice questions, with appropriate validity and reliability indices. After that, the program was implemented among a sample of (63) female students, (31) were in the experimental group, while (32) in the control group. After the data were collected and analyzed the following result were founded:

1. Play- based learning was effective, and the student achievement was improved in the geographic concepts.
2. There was no interaction between the treatment and the previous achievement in improved in the geographic concepts.

The study also recommended the following:

1. The need for diversification in the methods used in teaching the geography because of its importance in the achievement.
2. Promote the use of education based on playing because of its importance in raising the motivation of the learner.
3. Work to further studies in the field of teaching in playing in the field of geographic on other classes .
4. Hold a training courses for teachers to use playing in teaching and embed it in educational situations.
5. Identify the obstacles to use the learning in playing in teaching the social studies.

الفصل الأول

خلفيه الدراسة وأهميتها

1.1 المقدمة:

يعد التعليم عملية تفاعل متبادل يحدث بين المتعلمين ومعلميهم وعناصر البيئة المختلفة التي يهيئها المعلم من أجل إكساب المعلومات والمهارات والسلوك والاتجاهات التي ينبغي تحقيقها في فترة زمنية تعرف بالدرس، وتتباين الأساليب والطرق التي تستخدم للتعليم فنمها ما هو مباشر وتقليدي، ومنها ما هو حديث يعزز التفاعل بين المعلم والمتعلم، ويركز على أنشطته على المتعلم.

وأصبحت المؤسسات التعليمية تعطي أهمية كبيرة لتحديث طرق تدريسها وإدخال البعد التفاعلي مثل التعليم باللعب، وتعد الألعاب التعليمية من الاتجاهات الحديثة في التعليم كونها تدفع المتعلم في أثناء عرضها للمعلومات، للتفاعل مع المواد التعليمية ومع غيره من المتعلمين في مواقف تعليمية يسودها النشاط الهادف، وتنمّي مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة، مما يزيد من قدرة المتعلم على التعبير الخلاق والإبداع، كما تتيح له مساحة من الحرية للتعبير عن نفسه في إطار مقبول اجتماعي، وممتع له وللمحيطين بت، وتنمية الجوانب العقلية، والوجدانية، والاجتماعية.

وقد أشارت أغلبية الدراسات التي تناولت التعليم باستخدام الألعاب التعليمية، بأنها فعالة في تنمية مهارات الطفل وتطويرها، إذا خضعت إلى التخطيط الجيد والتدرج في الأنشطة المختلفة وانتقائها بدقة، لذا فإن على المعلمين في مختلف الصفوف، والمواد الدراسية وتحديداً في مواد الدراسات الاجتماعية والإنسانية، أن يعملوا على تهيئة البيئة التعليمية المناسبة، واستخدام الأنشطة التعليمية القائمة على اللعب في تدريس الأطفال، وبما يتفق مع خصائصهم النمائية (العناني، 2002).

وتركز الجهود التي تعنى الآن بتطوير الجغرافية هدفاً ومحتوى وتدريساً ذلك الاهتمام بتطوير المناهج وفق خطة مدروسة من اجل تحسين العملية التعليمية ورفع

مستواها، ولذلك فإن تطوير المنهج لا يكون غاية في ذاته، وإنما في غايته رفع مستوى العملية التعليمية وتحسينها، وبالتالي تظهر نتائج عملية التطوير على هيئة تغيرات في سلوك المتعلم مرغوب فيها على ضوء أهداف مقبولة. وعند تطوير المناهج الدراسية- مثلاً- لا بد من تطوير المقررات والكتب الدراسية وطرق التدريس، وأساليب ووسائل التقويم، والأنشطة الدراسية، والوسائل والتقنيات التعليمية. (حمدان ,2004).

وتعد مادة الجغرافية من المواد التي يمكن توظيف الألعاب التعليمية في تدريسها لما تشمله من مواد عملية قابل لاستخدامها على شكل العاب تعليمية، مثل استخدام أدوات التمثيل من خرائط ومجسمات وكرات أرضية ورسوم بيانية، وتساعد الألعاب التعليمية أيضا على تقريب الحقائق والمفاهيم الجغرافية المجردة إلى أذهان التلاميذ،فتقدّمها بصورة محسوسة مما يجعل التلاميذ يقبلون على دراستها، وفهمها، واستيعابها،وبالنتيجة فإن الألعاب التعليمية تكسر جمود المادة الدراسية التي تتصف بها مادة الدراسات الاجتماعية بشكل عام، والجغرافية بشكل خاص.

وتعد مادة الجغرافيا بشكل عام من المواد التعليمية التي يمكن استخدام الأساليب القائمة على اللعب في التدريس، وذلك لما ما تحتويه من مواضيع حيوية ترتبط بواقع الحياة، مثل تمثيل الكرة الأرضية، السكان والموارد، والمناطق السكنية، والتضاريس بالألعاب المختلفة.

كذلك فان المادة التعليمية للصف السابع تتضمن مواضيع حيوية وتفاعلية يمكن تمثيلها من خلال الألعاب التعليمية، سواء كان ذلك من خلال صنع الألعاب الخاصة، بالألعاب القائمة على لعب الدور، والمحاكاة.

1.2 مشكلة الدراسة:

هناك اتجاه تربوي يدعم التدريس من خلال اللعب، ويعطيه قيمه علمية كبيرة، إذ تشير الدراسات التي تناولت تربية الطفل وتعليمه إلى أهمية وحيوية في استخدام الألعاب التربوية، لما للعب من فؤاد تطوير مختلف الجوانب المعرفية، والاجتماعية، والانفعالية، والجسمية، وفي الوقت نفسه، تظهر معظم أساليب التدريس المتبعة تركز على الجوانب التقليدية في تدريس الجغرافيا، على الرغم من حيوية المادة وتوفر إمكانية التنويع بأساليب التدريس بما في ذلك التعلم باستخدام اللعب.

ونظراً لقلة الدراسات السابقة التي اهتمت في استخدام الألعاب التعليمية بشكل عام في تدريس مادة الجغرافية والتعرف على تأثيرها على اكتساب الطلبة للمفاهيم الجغرافية، فان الدراسة الحالية تسعى للتعرّف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الجغرافية على تنمية المفاهيم الجغرافية والتحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع الأساسي في مدارس منطقة الكرك التعليمية.

حيث تسعى الدراسة إلى التعرف إلى أثر استخدام الألعاب التعليمية على تنمية المفاهيم الجغرافية والتحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع، ويمكن تحديد مشكلة الدراسة الحالية في الإجابة عن أسئلة الدراسة الرئيسة والفرعية.

3.1 أسئلة الدراسة:

1. ما أثر استخدام الألعاب التعليمية على تنمية المفاهيم الجغرافية والتحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع الأساسي في مدارس منطقة الكرك؟ ويتفرع عن هذا السؤال السؤالان الفرعيان الآتيان:
2. ما أثر استخدام الألعاب التعليمية على تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طالبات الصف السابع الأساسي في مدارس منطقة الكرك التعليمية؟

3. ما درجة اختلاف الألعاب التعليمية على تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طالبات الصف السابع الأساسي في مدارس منطقة الكرك التعليمية باختلاف مستوى تحصيل الطالبات؟

1.4 أهمية الدراسة:

تبرز أهمية هذه الدراسة من حيث إنها تلقي الضوء على واحدة من طرق التدريس الفعالة مع طالبات المرحلة الأساسية، حيث يبدو أن الدراسات السابقة في حدود علم الباحث حول هذا الموضوع قليلة في مجال تدريس ماده الجغرافية، مما يعطي أهمية لهذه الدراسة في المجال النظري.

كما تنبع أهمية الدراسة من كونها تفتح مجالاً أمام بحوث مستقبلية باستخدام أدوات الدراسة، وإدخال متغيرات أخرى، كذلك فإنه من المتوقع أن تستفيد عدد من الجهات من نتائج الدراسة الحالية، لعل من أبرزها المعلمين، ومطوري المناهج التعليمية في مجال الجغرافيا بشكل خاص، والمجال التربوي، وأولياء الأمور، لما لمتغير الدراسة من تأثير واضح على الأداء الأكاديمي للطلبة، وتنمية مهارات الطلبة.

1.5 تعريف المصطلحات والتعريفات الإجرائية.

الألعاب التعليمية:

هي نشاط تعليمي يتضمن تفاعلاً بين المتعلمين (متعاونين أو متنافسين) في محاولة تحقيق أهداف تعليمية أو تربوية محددة وذلك في إطار القواعد الموضوعية المحددة(فتح الله، 2006)، وتعرف إجرائيا في الدراسة الحالية، بأنها مجموعه الألعاب التي سيقوم الباحث بإعدادها واستخدامها ومن ثم تطبيقها على طلبه عينه الدراسة التجريبية وتشمل المجسمات، والأشكال، والخرائط، والصور.

المفاهيم الجغرافية:

وهي الكلمات أو الرموز التي تعبر عن بعض الأحداث التي تُدرَّس ضمن موضوعات الجغرافيا، وهي في هذا البحث تتناول الجغرافيا الطبيعية وخاصة المواضيع المرتبطة بالعوامل المؤثرة في تشكيل سطح الأرض وهي: العوامل الباطنية البطيئة: الانكسارات والالتواءات، والعوامل الباطنية السريعة: الزلازل والبراكين، والعوامل الظاهرية: الجوية والمياه الجارية والرياح والأمواج والجليد(شلبي،1997). ويقاس بالدراسة الحالية في الاختبار الذي أعدة الباحث لهذه الغاية.

التحصيل الدراسي: عبارة عن نتائج تحصيل الطلاب على الاختبار القبلي والبعدي، ويقاس بالاختبار التحصيلي الذي أعده الباحث لهذا الغرض.

1.5 محددات الدراسة:

تقتصر الدراسة الحالية على طالبات الصف السابع في مدارس محافظة الكرك في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2010-2011.

تقتصر الدراسة الحالية على تدريس وحدات مختارة من مقرر الجغرافية للصف السابع الجزء الأول (وزاره التربية والتعليم، 2007) للفصل الثاني وهما وحدتي:وحدة المناخ والبيئة، ووحده الخرائط والصور الجوية.

الفصل الثاني

الإطار النظري والدراسات السابقة

1.2 الإطار النظري

1.1.2 التعليم باللعب

يعتبر اللعب من الأنشطة الفطرية التي يمارسها الأطفال منذ الأشهر الأولى لولادتهم، وتتعدد أشكاله وتتنوع لديهم، فمنها الفردي والجمعي، والمنظم والعشوائي، وأياً كان شكل اللعب الذي يمارسه الطفل، فانه يخلق لديه الشعور بالمتعة والسعادة، فضلاً عن إسهامه في تسهيل نموه في الجوانب الانفعالية، والاجتماعية، والمعرفية، والجسمية(أبوجدي، 2010).

يعد اللعب مدخلاً وظيفياً لعالم الطفل، في تكوين شخصيته، لاسيما في السنوات الأولى من عمره، كما يعد أسلوباً من أساليب الأنشطة المختلفة، فتمتد جذور اللعب إلى أصول التطور الإنساني، فكان سيدنا محمد–صلى الله عليه وسلم–يقول: " لاعب ابنك سبعاً وصاحبه سبعاً"، وقال عمر بن الخطاب رضي الله عنه: " علموا أولادكم السباحة والرماية وركوب الخيل"، فالسباحة والرماية وركوب الخيل تؤثر في الفرد، وتعمل على صقل شخصيته، فهي تعمل على خلق إنسان قوي وشجاع وجريء، وتعد هذه الصفات من الصفات الأساسية التي يجب أن يتمتع بها الفرد، وتظهر هنا أهمية اللعب في اكتساب الفرد للصفات الأساسية اللازمة لمواجهة تحديات العصر، وللعب أثر قوي على الفرد، فهو يثير قدرته على التفكير ويعمل على توسيع آفاقه، وقد وردت كلمه (لعب) في القرآن الكريم في عدة آيات منها سورة يوسف، الآية (12،11) ﴿قَالُواْ يَٰٓأَبَانَا مَا لَكَ لَا تَأۡمَ۬نَّا عَلَىٰ يُوسُفَ وَإِنَّا لَهُۥ لَنَٰصِحُونَ ﴿١١﴾ أَرۡسِلۡهُ مَعَنَا غَدٗا يَرۡتَعۡ وَيَلۡعَبۡ وَإِنَّا لَهُۥ لَحَٰفِظُونَ ﴾.

فمن خلال اللعب يمكن للطفل أن يتعلم كثيراً من جوانب الحياة الاجتماعية، فاللعب يمنح الطفل مواقف حياتية تتيح له فرصة ليتعلم النموذج الأمثل في تكوين العلاقات المتبادلة كالمشاركة والتعاون(مصلح، 2006).

واللعب يساعد على بناء شخصية سوية، عن طريق مشاركة الطفل الفاعلة في النشاطات التلقائية الحرة وبصورة ممتعة ومرحة، فاللعب يشجع على تنمية لغة الحوار والمحادثة، ويدعم مهارات ما قبل القراءة كالتطبيق والتميز البصري، ويشجع على تنمية التعاون والمشاركة بين الأطفال(خطاب وعرفات ،2002).

ويرى نبهان (2004) أنّ اللعب استغلال للطاقة الحركية والذهنية للطفل، وهو عملية تمثيل تقوم على تحويل المعلومات لملائمة حاجات الفرد.

يعد اللعب من أفضل الأساليب التي تجذب انتباه المتعلم وتشوقه للتعليم، فهو يوفر للمتعلم جواً طليقاً يندفع فيه للعمل من تلقاء نفسه، كما أنه يعد أداة تعلم واكتشاف، وتظهر طليقاً يندفع فيه للعمل من تلقاء نفسه، كما أنه يعد أداة تعلم واكتشاف وتظهر أهمية اللعب التعليمية في محورين رئيسيين هما:

1. اكتساب العديد من المفاهيم والمعلومات والمعارف عن العلم المحيط بت، فعن طريقه يتعرف على خصائص الأشياء والأشخاص الحسية وما بينهما من تشابه واختلاف.
2. معرفة الذات ؛ فالمتعلم من خلال التجربة والاستكشاف يتعرف على ما يحبه ويميل إليه فيزداد معرفته بذاته وإمكانياته، ويتعرف على مشكلاته ويصبح أكثر قدرة على حلها، (العناني، 2002).

لذا ففائدة هذه الألعاب تتعدى الأهمية الأكاديمية البحتة؛ فهي تشمل مختلف نواحي نمو الشخصية خاصة تلك التي تتناول إحساس الطفل بكفاءته الشخصية،إذ إن هذه الخبرات المخططة تهدف إلى تنمية حس الطفل بالانجاز مما يزيد من احترامه لنفسه وقدراته، وتدفعه لأن يكون مبادراً ومُبدعاً فهذه الخبرات تعطيه مجموعة من المهارات الذهنية، والحسية، والحركية، والاجتماعية، والانفعالية، والتعليمية التي تساعده على

توظيفها بشكل ذاتي وتلقائي، وبالتالي فهي تساهم في بناء شخصيته المتكاملة من مختلف الجوانب دون استثناء(عزام، 1985).

لذا فأهمية اللعب في بناء شخصية الطفل تتمثل في النقاط التالية(العناني، 2002):

1. تعويد الطفل على الاستقلال والمشاركة الاجتماعية وتحمل المسؤولية والقدرة على اتحاد القرار، والشعور بالثقة بالنفس، والانتماء الوطني والإنساني.
2. معرفة الذات، وتقبلها ومعرفة الآخرين وتقبلهم، وعدم السعي للتسلط عليهم.
3. التواصل والتفاعل الاجتماعي مع الآخرين، والتخلص من الخجل والانطواء والعزلة.
4. اكتساب اتجاهات المحبة ومساعدة الآخرين، والإحساس بمشاعرهم.
5. التكيف مع الخبرات الجديدة، وإعداد الشخصية لدورها في المستقبل.
6. تعلم ضبط الذات وتخفيف حدة القلق والصعاب، والابتعاد عن الانفعال واستخدام العنف في حل المشكلات.
7. تعلم مهارات النقد البناء، واحترام آراء الآخرين.
8. إتقان مهارات الحوار والتفاعل اللفظي وغير اللفظي والتعبير عن آرائه واتجاهاته وطريقته في التفكير وحل المشكلات.
9. تعلم مفهوم الحرية وممارستها، بحيث يعرف حقوقه وواجباته اتجاه الآخرين ويلتزم بها.
10. تحقيق التسامي لإعلاء الدوافع مثل دافع العدوان حيث يعد اللعب بالبنادق والعصي من وسائل إعلاء دافع العدوان، كذلك اللعب بالعرائس والدمى من وسائل إعلاء الدوافع الجنسية.

وأوضحت الجزار(2004) أنَّ التعلم عن طريق الاستمتاع فقط لا يجدي بالدرجة نفسها مثل التعلم بالعمل، وأن الطفل يميل إلى اللعب، حيث يتيح له فرصة ليعبر خارجياً عن نزعاته وميوله الداخلية.

2.1.2 تعريف اللعب:

هو نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيسي في تكوين شخصية الفرد، وتأكيد تراث الجماعة أحياناً، وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية، وتتميز بها الفقريات العليا، والإنسان على وجه الخصوص (فرج،2005).

وأوضحت بدير (2004) أنَّ اللعب مهنة الطفل ووظيفته، وأنه العمل المفضل بالنسبة له، كما بينت أن الطفل اللاعب طفل مبادئ نشط، وأنه علامة من علامات النمو السوي، وما من علامة من علامات صحة الطفل بدنياً وروحياً أصدق من مبادئه، والتي تعد انعكاساً للشعور الداخلي بالثقة والأمن والأمان.

ويعرض جود(Good) المشار إليه في فرج (2005) التعريف القاموسي للعب باعتباره" نشاط موجه وغير موجه يقوم بت الطفل من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليساهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم وأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية.

أما اريكسون (Erickson) المشار إليه في مردان (2004) فيعبر عن اللعب، وبخاصة في فترة الطفولة، بأنه تعبير عن المظهر العقلي للقدرة البشرية، وذلك لهضم خبرات الحياة، إذ يمر الطفل في نموه بخبرات يصعب عليه هضمها، فيخلق في لعبه مواقف نموذجية يسيطر بوساطتها على الواقع بالتجريب والتخطيط.

ويعرف بلقيس اللعبة بأنها نشاط أو مجموعة من ألوان النشاطات المنظمة التي يمارسها المرء منفرداً أو جماعة أو مجموعة لتحقيق غاية معينة، وتتوفر فيها المواصفات الأساسية في (فرج، 2005).

وقد اعتبر جينزل (Geezel) المشار إليه في مردان (2004) اللعب حاجات داخلية ملحة تقود الطفل إلى الحركة والنشاط، ولذلك طالب بضرورة إعطاء الحرية للطفل، في أن يلعب حسب رغبته دون أن يكره على ألعاب معينة تفرض عليه فرضاً، واعتبر أن الأطفال يظهرون أنفسهم بوضوح أكثر من خلال ألعابهم المشوقة، وأنهم لا يلعبون لأمر يفرض عليهم من الخارج، وإنما يلعبون نتيجة ملحة ومؤثرة في داخلهم.

ولعل أوضح تفسير لظاهرة اللعب لدى الطفل هو ما ذهب إليه العالم الألماني جروس (Groos) بأن اللعب ما هو إلا إعداد الصغار لحياة الكبار، وما اللعب بالنسبة للطفل إلا تدريب لتنمية الوظائف الجسمية والعقلية والنفسية، والاجتماعية، وما اللعب إلا طريقة الطبيعة في التربية في (مردان،2004).

ويعتبر شرف (2001) اللعب بأنه ميل فطري موروث في كل فرد طبيعي، وهو وسيلة للتعبير عن الذات باستغلال طاقاته، وبدفع الفرد إلى التجريب والتقليد، واكتشاف طرق جديدة لعمل الأشياء،وبذلك يشعر الفرد فيه بالمتعة والسرور وله دور كبير في تكوين شخصية الفرد.

وقد اعتبر سكارف (Scarff) المشار إليه في مردان أن اللعب يمتلك كل خصائص العملية التربوية الكاملة، فهو يوفر التركيز لفترة كبيرة من الوقت، وينمي المبادرة والمخيلة، والاهتمام الشديد فيه خبرة عقلية هائلة، وانغماس انفعالي كامل، وما من نشاط آخر يدفع إلى التكرار بطريقة عميقة، وينمي الشخصية على نحو متميز مثل اللعب، كما أنه ما من نشاط آخر يستدعي كل الجهد والطاقة الكامنين مثل اللعب، فالعب أكثر العمليات التربوية اكتمالا، لأنه يؤثر في عقل الطفل وانفعالاته وجسده.

3.1.2 أهمية اللعب:

يعد اللعب أسلوب حياة الطفل في تواصله مع مكونات البيئة من أفراد وماديات، ويتطور اللعب مثل بقية مظاهر النمو، ويعتبر اللعب في البداية غير موجه أو هادف، ثم يتطور إلى خطة سلوكية يمكن استغلالها لتنمية إمكانات الطفل وتطورها ويمكن تلخيص ما ينميه اللعب والنشاط في شخصية الطفل فيما يلي:

1. تنمية المهارات التي تحقق التواصل مع الآخرين ومع اللعبة، ففي أثناء اللعب يعبر الطفل عن انفعالاته وآرائه من خلال محادثة للعبة أو للأطفال الآخرين عن الغضب والقبول وينهي ويأمر، وهذا الاحتكاك يجعله يتقن اللغة(باظه، 2002).

2. كما يساعد اللعب في إحداث تفاعل بين الفرد وعناصر البيئة، لغرض تعلم الفرد وإنماء شخصيته وسلوكه، وجعله أكثر توافقاُ مع متطلبات المحيط الذي يعيش فيه، كما يساعد اللعب- أيضاً- في تخليص الطفل من الأنانية، والتمركز حول الذات في رياض الأطفال، ويعد اللعب أداة تعبير وتواصل بين الأطفال بغض النظر عن الاختلافات اللغوية والثقافية فيما بينهم، كما أنه أداة تواصل بين الكبار والصغار(الزعبي، 1997).
3. يمارس الطفل كل العمليات المعرفية والعقلية أثناء اللعب، فيقوم الطفل بعمليات التجريب، محاولة وخطأ حتى يصل إلى النتائج، ويتذكر طريقة عمل اللعبة، وتشغيلها ويجدد ويبتكر ويستحضر الصور الذهنية التي مرت بخبرته(باظه، 2002).
4. يتيح اللعب للطفل ممارسة أدوار اجتماعية هامة، مرة يكون قائداً لمجموعته، ومرة أخرى يقوم بتقليد وظيفة أو مهنة معينة، كما يكتسب المهارات الاجتماعية في التعامل مع الآخرين(باظه، 2002).
5. يتمكن الطفل من خلال اللعب أن ينمي عضلات جسمه، ويزيد في مهاراته الحركية، من خلال القفز والجري، والرسم، كما يستفيد من حواسه المختلفة لمعرفة الأشياء والأصوات، مما يجعل اللعب بالنسبة له متعة(الزعبي، 2004).
6. يتدرب الطفل من خلال اللعب على ضبط انفعالاته وكيفية التعبير عنها بأسلوب مناسب، مثلاُ كيف يعبر عن القبول أو الرفض والحب والكراهية؟ وكيف يبدي وجهة نظره وآراءه؟ كما يحرر اللعب الطفل من قيود وأوامر ونواهي الآباء والأمهات والمشرفين، ويعطي الفرصة للطفل للتعبير عن أفكار أو حتى لمجرد التقليد لما يراه من أفراد، أضف إلى ذلك أن الطفل يكتسب خبرات ذات أهمية في حياته أثناء اللعب، ويعجز عن اكتسابها أحياناً أثناء الجلد والالتزام وتحت أعين الكبار ومراقبتهم، كما أن تناول الأدوار في اللعب بين الخاضع والمسيطر

أو بين المدرس والتلميذ أو الشرطي واللص كلها تجعل شخصيته مرنة وتتقبل الأدوار الاجتماعية(باطه، 2002).

7. يساعد اللعب في التوجيه المهني، ويكون ذلك من خلال ما يمارسه الأطفال من الألعاب المتنوعة في المراحل النمائية المتتالية، حيث يبدأ الأطفال بتفضيل بعض الأعمال دون الأخرى، ويتأثرون في ذلك بوالديهم، وأقاربهم ومعارفهم خاصة ممن يحبون(باطه، 2002).

يوجد هناك عدة فوائد للعب أجملها جاد (2004) بالجوانب الآتية:

1. إشباع رغبة الطفل في اللعب وإدخال السرور إلى قلبه وجعله نشيطاً وفعالاً.
2. توسيع آفاق المعرفة لدى الطفل وزيادة معلوماته.
3. تنمية حواس الطفل وعضلاته الدقيقة خاصة، والكبيرة بشكل عام، تبعاً لطريقة تناول الطفل لها وتعامله معها.
4. تساعد الطفل على اكتساب أنماط السلوك.
5. مساعدة الطفل على اكتساب السلوك العلمي في التفكير، فيتعلم من خلالها الانتباه والملاحظة والتفكير والتحليل والتركيز والتحليل والتفريق والتصنيف والمقارنة وبيان أوجه الشبه والاختلاف التي يقوم بها الطفل.
6. تنمية القدرة على التركيز والانتباه لدى الطفل.
7. يتعرف الطفل إلى خطأه أو أخطاء الآخرين من خلال اللعب الجماعي، فيصح تلك الأخطاء.

4.1.2 أنواع اللعب:

وقد أشار باطه (2002) إلى أنواع اللعب وهي كما يلي:-

اللعب الإيهامي: يقوم هذا النوع من اللعب على الخيال والتظاهر، حيث الإشارة إلى الأشياء مع عدم تواجدها مثل تلذذ الطفل بالشرب من الكوب، على الرغم من كونها فارغة.

1. اللعب الاستكشافي والحركي: يلاحظ السلوك الاستكشافي والاستطلاعي لدى الطفل عادة عندما يتلقى لعبة جديدة لها مكونات خاصة مثل الأزرار أو المحولات، وهي اللعب التي تحدث أصواتا أو تعطي إضاءة، ويحاول الطفل فك لعبة واستطلاع ما بداخلها أو تجميعها.
2. اللعب بالتقليد والمحاكاة: يعتبر اللعب الإيهامي مزجاً بين الواقع والخيال أما اللعب بالمحاكاة فهو إعادة الواقع كما هو بدقة وبنفس التتابع الذي حدثت به.
3. اللعب الاجتماعي: ويقصد به الألعاب التي يقوم فيها تقاسم الدمى والأنشطة وتحديدها وتقبلها وفقاً لقواعد معينة(باظة، 2002).

أما فرج (2005) فقد ذكر في كتابه "تعليم الأطفال والصفوف الأولية" اثني عشر نوعاً للعب هي:

1. اللعب الإيهامي: وفيه ينغمس اللاعب كلياً في الخيال، كما يتعامل الطفل مع المواد والمواقف كما لو أنها تحمل خصائص الحياة على الأشياء غير الحية.
2. اللعب الواقعي: حيث يكون فيه فكر الطفل صافياُ وهو يدرك تماماً أن الكرسي الذي يلعب به كرسي فقط، ولا شي غير ذلك، ويتعامل مع هذه الألعاب على أساس ما هي عليه في الواقع.
3. اللعب الإنشائي: يقوم الطفل بصنع أشياء لمجرد الاستمتاع بصنعها وبصرف النظر عن الفائدة الممكن الحصول عليها من صنع الأشياء سوى السمعة الطيبة بين زملائه كأن يقوم الأولاد بناء أشياء من الخشب، بينما تفضل البنات الأعمال الدقيقة مثل الخياطة وتشكيل التماثيل.
4. اللعب الفردي: فيه يميل الطفل إلى اللعب وحده منفرداً، ويستمر الأطفال في اللعب الفردي مدة طويلة، ويتخلى الطفل عن هذه العادة كلما تقدم السن وازدادت خبراته واتصالاته بالأطفال الآخرين.
5. اللعب الجماعي: يلاحظ أن الأطفال في الرابعة أو الخامسة عادة يلعبون مع بعضهم البعض، والواقع أن كثيراً من الأطفال يخططون لأنفسهم نوعاً من

النشاط يزاولونه ويبحثون عن رفيق يشاركهم اللعب، ثم في المرحلة التالية يختار لعبة خاصة، ويبحث عن زملاء يمارسون معه هذه اللعبة.

6. اللعب التعاوني: وفيه يلعب الطفل مع الآخرين ويعتبر هذا النمط من اللعب أكثر صعوبة مما سبق من أنماط اللعب الأخرى، ويتسم هذا النوع من اللعب بعدة سمات هي:
   أ. مهام ومهارات أكثر تعقيداً.
   ب. ميول الأطفال المتشاركين فيه متشابهة مما يؤدي إلى المنافسة.
   ج. التقيد بالقواعد والقوانين.
   د. يحتاج إلى وسائط لفظية وغير لفظية واسعة.
   ه. زيادة حجم جماعة اللعب مما لا يزيد الأمر تعقيداً.
7. اللعب التركيبي: يقوم فيه المتعلم باستخدام الأدوات والمواد لعمل أشياء لها معنى محدد، يكتسب منها مفاهيم تلك الأشياء، ومن أمثلة هذا: اللعب بالمكعبات.
8. اللعب المخطط أو لعب ما قبل المراهقة: وفي هذا النوع من اللعب يختفي اللعب التمثيلي والإيهامي، ويظهر اللعب المخطط المنظم الذي يسود مرحلة ما قبل المراهقة.
9. اللعب الإجرائي أو اللعب الشعبي:يحتاج هذا النوع من اللعب إلى مهارات ومعارف ويتطلب أداؤه تنظيماً وقواعد، كما يظهر التفكير المنطقي وروح المنافسة، مثل اللعب: اللعب بالورق أو الشطرنج.
10. اللعب التخيلي: ويلعب فيه الخيال والتصور دوراً أساسياً، ويرتبط اللعب التخيلي بالتعبير والإبداع.
11. اللعب التنافسي والمباريات: مثل المباريات المنظمة ذات القواعد، ويتم فيه تعيين أدوارٍ للاعبين، وهدف أساسي يسعى الجميع إلى تحقيقه.

12. اللعب الاجتماعي: وفيه يقوم الطفل بتقديم دميته و أشيائه إلى الأطفال الآخرين، ولكنه لا يتخلى عن أشيائه بل يشترط أن يلعب بأشيائه ثم يردها إليه مرة أخرى.

5.1.2 مراحل استخدام الألعاب التربوية:

يمكن إنجاز مراحل استخدام الألعاب التربوية بما يلي:

أولاً: مرحلة الإعداد:

تشمل هذه المرحلة على ما يلي:

1. التعرف إلى اللعبة من جميع جوانبها، المواد، وقانون اللعبة، وآلية استخدام اللعبة، والوقت الذي تحتاجه اللعبة، ومدى ارتباطها بالمنهاج.
2. تجريب اللعبة قبل دخول الصف.
3. تهيئة المكان المناسب للعبة، وتحديد الوقت اللازم.
4. شرح قواعد اللعبة للمتعلمين، مع التأكيد على الأهداف التي يجب على المتعلمين أن يكتسبونها بعد مرورهم بهذه الخبرة (الهويدي،2005).

ثانياً: مرحلة التنفيذ:

1. التمهيد والتهيئة لتقديم اللعبة، ويتم ذلك من خلال ربط موضوع اللعبة بالخبرات السابقة للمتعلمين(نجم،2001)
2. أعطاء المتعلم الفرصة لكي يصل إلى الهدف المطلوب(الهويدي،2005).
3. عدم الموازنة بين المتعلمين، وذلك لأن لكل متعلم صفات وقدرات واحتياجات خاصة به، وعلى المعلم أن يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين(الحيلة وغنيم، وذيبان، 2003).
4. المناقشة السلسة والاستنتاجات السليمة للدروس المستفادة من اللعبة، والعمل على توضيح أسباب فوز الفريق الأول، وأسباب خسارة الفريق الثاني، والعمل على إيجاد الحلول التي تؤدي إلى الفوز في اللعبة(Richars,2000).

ثالثاً: مرحلة التقييم:

يتشارك المعلم مع الطلبة في تقييم مدى تحقيقهم للأهداف المطلوبة، والابتعاد عم الأمور التي تقلل من عزيمة المتعلمين (الحيلة والغزاوي،2004).

رابعاً: مرحلة المتابعة:

وفي هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعة المتعلمين للتعرف إلى الخبرات التعليمية التي اكتسبها المتعلمون، كما يقوم المعلم في هذه المرحلة بتوفير بعض الألعاب أو الأنشطة التعليمية التي تثري خبرات المتعلمين للتأكد من إتقان المتعلم للمهارات المطلوبة، ومن ثم يتم الانتقال إلى خبرات أخرى(الهويدي،2005).

2.2 المفاهيم الجغرافية:

يختلف مفهوم الجغرافية كمادة دراسية عن مفهوم الجغرافية كعلم بحد ذاته. فالجغرافية كمادة دراسية تقدم المعلومات والحقائق والمفاهيم الجغرافية وفق أهداف تربوية مراعية في ذلك المستوى التعليمي للطالب غايتها، في ذلك تنشئة الفرد ليكون مواطناً صالحاً نافعاً لوطنه وبيئته. ويؤكد يحيى (2005) أن مادة الجغرافية تعمل على تحقيق الأهداف التعليمية والتربوية من خلال تعريف الطالب ببيئته التي يعيش فيها، وكشف طبيعة هذه البيئة، سواء كانت بشرية أو طبيعية، كما تزود مادة الجغرافية الطالب بأقوى شاهد وخير دليل على قدرة الخالق العظيم فيرسخ إيمانه وتقوى عقيدته.

وأوضح محمود (2005) أنّ مادة الجغرافية هي: عبارة عن محتوى يشمل مجموعة من المعلومات والمفاهيم والحقائق المدعومة بالصور والأدلة لإثبات وجود العلاقة بين الإنسان والبيئة الطبيعية حوله والتي تقدم للطالب بشكل يتوافق مع خصائصه وانطلاقاً من مبدأ تحقيق مجموعة من الأهداف التربوية والاجتماعية المرسومة سلفاً للإفادة من ذلك الميدان العلمي في التعرف على حياة الإنسان، والعوامل الطبيعة المؤثرة فيه والمتأثرة به، لغرض ربط الطالب بما حوله من ظواهر طبيعية.

ويشير السيد (1999) إلى أنّ مادة الجغرافية وتساهم مع غيرها من المواد الدراسية الأخرى في تكوين الناشئة تكويناً وطنياً وتجعلهم يهتمون بما يدور حولهم

خصائص تعليم مادة الجغرافية في مراحل التعليم العام:

إن الوظيفة الأساسية لتعليم الجغرافية، هي:

1. تقديم المعلومات والحقائق عن العالم.
2. تقدير وتعزيز مفهوم الموقع، المكان، العلاقة بين الأماكن والحركة بين المواقع والأقاليم.
3. اختبار القيم والاتجاهات نحو البيئات.
4. استخلاص المهارات العقلية والتطبيقية.
5. إدراك المجتمع وفهم طبيعته.
6. تعزيز أسئلة البحث والاستقصاء، وتقوية اكتساب واستخدام التنظيم الجغرافي للأساسيات والمهارات (يحيى، 2005).

ويرى الباحث إن الوظائف التي سلف ذكرها تمثل في حقيقتها طبيعة تعلم الجغرافية التي تعتمد على الملاحظة المباشرة وغير المباشرة للظواهر الطبيعية والبشرية ومن ثم تفسيرها وربط النتيجة بالسبب وإيجاد العلاقات بين الظواهر المختلفة.

اتجاهات تطوير مناهج الجغرافية في التعليم:

المتأمل لطبيعة الجغرافية بصفة عامة يلاحظ أنها تتسم بسرعة التطور والتغير، مما يتطلب ضرورة مراجعة أهدافها ومحتواها وأساليب تدريسها وتقييمها باستمرار. لكي تواكب ما يظهر من أفكار جديدة، وما يطرأ من مشكلات تستدعي تطوير الجغرافية وتدريسها بما يساعد الطلبة في التصدي لتلك المشكلات، ومنها على سبيل المثال(الانفجار السكاني، أزمة الغذاء العالمي، التلوث البيئي، مشكلات التصحر والجفاف، التغيرات الفيزيقية لباطن الأرض وما ينتج عنها من ثوران للبراكين والزلازل، التغيرات في الأنماط المناخية بالإضافة لما يشهده المجتمع الدولي من الحروب وتفكك الدول وتجمع القوميات (القاعود، 1999).

وفي معرض حديثه عن تعليم الجغرافية وتعلمها في عصر المعلومات، ذكر (محمود، 2005) بعض التحديات التي تفرض التغيير في طرق تعلم مناهج الجغرافية في التعليم العام ومن أهمها ما يلي: التغير التكنولوجي، وما صاحبه من ظهور اختراعات وأفكار ونظريات عملية تأخذ سبيل الاطراد والاستمرار بحيث يؤدي كل تغير إلى تغير لاحق ولعل من أهم ما يميز التغير التكنولوجي تلك القفزات السريعة المتلاحقة التي تطرأ على خط تدريس الجغرافية عبر الزمن وبالتالي أصبحت الحاجة ماسة إلى استخدام طرق جديدة في تدريس الجغرافية لمواكبة عصر الإنترنت والاتصالات. والعالمية: فالعالم أصبح قرية صغيرة بفضل أساليب الاتصالات ووسائل الاتصال الحديثة وبالتالي الحاجة إلى تنمية وعي معلم الجغرافية باستخدام التكنولوجيا الحديثة والوصول إلى كافة أقاليم العالم الطبيعية والبشرية.

التطور الذي شهده علم الجغرافية واتساع مجالات تطبيقاته:

هناك العديد من التطورات التي مرت بها الجغرافية كعلم وكنظام معرفي، فلم تعد الجغرافية مجرد علم تجميعي للمعلومات المختلفة عن عناصر البيئة والإنسان. ولم تعد أيضاً مجرد علم تصنيف وتوزيع الظواهر، بل أصبحت نظاماً علمياً له فلسفته التي تعتمد على تحليل الظواهر، ودراسة العلاقات وأثرها، أصبحت علماً يتضمن مفاهيم أساسية جديدة، ومنهجية تحليلية وكمية دقيقة، فضلاً عن شموليته وتكامله مع العلوم الأخرى، حتى أن بعض الجغرافيين يبالغون فيقولون إن الجغرافية هي العلم التكاملي الذي يجمع كل العلوم، فضلاً عن جوانب التحليل والتنبؤ التي يتضمنها (محمود، 2005).

وأكد عبد الباسط (2004) أنه في العقدين الأخيرين وبعد استيعاب الجغرافية للحركات المنهجية الجديدة، بدأت الجغرافية تتفاعل مع معطيات الثورة المعلوماتية والتكنولوجية، مما ترتب عليه إثراء نظرية المعرفة الجغرافية، وتقدم طرق التقنية المستخدمة وتتضح أبرز معالم هذا الإثراء والتقدم في:

1. الاتجاه نحو استخدام الأساليب الكمية في الدراسات الجغرافية استفادة من التقدم الهائل في علوم الحاسب والثورة المعلوماتية والحاسوبية.
2. الاستفادة من تقنيات الاستشعار عن بعد في توفير معلومات حديثة وشاملة عن الظواهر الجغرافية، مما يمكن دارس الجغرافية من الحصول على خرائط دقيقة، ومراقبة الأخطار البيئية، والموارد الطبيعية، ودراسة التغير في استخدام الأرض Land Use، وكذلك تحديد المناطق المصابة بالأمراض في الحقول الزراعية، ومعرفة الظواهر التضاريسية ونوع التربة والصخور السائدة، والعديد من التطبيقات التي يستفيد بها المجتمع.
3. تزايد استخدام نظم المعلومات الجغرافية، واتساع مجال تطبيقاتها في كافة المجالات الجغرافية، من خلال جمع المعلومات الجغرافية من مصادرها المتباينة، ومنها الخرائط، والصور، والكتب، والكلمات المسموعة، والتقارير، وإدخال هذه المعلومات وتخزينها في قواعد بيانات جغرافية، وتحليل البيانات وإنتاجها في صورة بيانات إحصائية أو تقارير أو خرائط
4. تزايد التخصصات الفرعية في الجغرافية، وعادة تتداخل هذه التخصصات الفرعية مع مجالات أخرى غير جغرافية. ومن هذه الفروع: جغرافية الانتخاب، وجغرافية الترويح، وجغرافيا السياحة، وجغرافيا الألعاب الرياضية، وجغرافيا الخدمات، وجغرافية الجريمة، والجغرافية الطبية وغيرها.
5. تغير النظرة إلى بعض المفاهيم الجغرافية كالحدود والسيادة والدولة وغيرها، وظهور مفاهيم جديدة كالعالم متعدد الثقافات، والثروة العالمية، والإرهاب الدولي وغيرها

وقد اتسمت العقود الأخيرة من القرن العشرين بالتطور الكبير لعلم الجغرافية حيث تم إدخال التحليل الإحصائي، والمعالجة الرياضية للمعلومات والبيانات الجغرافية، وذلك لمساعدة المدرسين على مواكبة التطورات الحديثة الموجودة في البيئة المحيطة بهم، وقد صاحب ذلك أيضاً تطوراً كبيراً في أبحاث الفضاء والأقمار الصناعية واستخدام

الحاسبات الآلية، وبذلك يمكن القول أن دارس الجغرافية منذ العقد الأخير من القرن العشرين أصبح يستقى معلوماته ومعارفه عن طريق مرئيات الاستشعار عن بعد والتعلم الرقمي (عبد الباسط، 2004).

كما أن هناك طريقتين لدراسة الأرض هما مصادر المعلومات، وأساليب معالجتها، ومن ثم فقد أدى هذا التطور التقني في تعليم الجغرافية وتعلمها إلى استخدام العديد من الأساليب، ومن أهمها الأسلوب الإحصائي كأحد المهارات المعاصرة في تدريس الجغرافية التي يجب التأكيد عليها ضمن محتوى مناهج الجغرافية (علي، 2004). فإذا كانت هذه هي طبيعة الجغرافية بفروعها المختلفة وبمفهومها الحديث، فيجب أن تُدرس بأساليب فعالة تعكس طبيعتها وتحقق أهدافها ولاسيما تنمية قدرة المدرسين على التفكير وزيادة قدرتهم على التحليل والتعليل والربط بين الأسباب والنتائج، من خلال دراسة متأنية للأرقام التي تشملها أي ظاهرة جغرافية سواءٌ كانت طبيعية أو بشرية (الدويكات، 2006).

ونظراً لأهمية دراسة المفاهيم الجغرافية وحيويتها، إلا أن طرق تدريسها لا زالت تعتمد على الحفظ والتلقين، بعيدة عن التفاعل، على الرغم من حيويتها، لذا فان التدريس القائم على اللعب يعد من أساليب المناسبة لخلق التفاعل عند تدريس مادة الجغرافيا بشكل عام، وتدريس المفاهيم الجغرافيا بشكل خاص.

3.2 الدراسات السابقة ذات الصلة.

1.3.2 دراسات تناولت استخدام اللعب في التدريس.

أجرى (أبو ستة، 1988) دراسة بعنوان مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المهارات الرياضية لدى مرحلة التعليم الأساسي هدفت إلى التعرف إلى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المهارات الرياضية لدى طلبة مرحلة التعليم الأساسي"، واستخدم الباحث دليل المعلم وأوراق عمل التلاميذ واختبارات المهارات العملية والكيفية والكمية واختبار ذكاء غير لفظي وتمثل منهج الدراسة في

تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي، وتكونت العينة من تلاميذ فصلين في الصف الثالث من المرحلة الأولى للتعليم الأساسي قسمت إلى مجموعة تجريبية عددها (42) تلميذاً وتلميذة وأخرى ضابطة عددها (48) تلميذاً وتلميذة، وقد أشارت نتائج إلى الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المهارات العلمية، والمهارات الكيفية، والمهارات الكمية بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الذين يدرسون الرياضيات بالطريقة التقليدية لصالح المجموعة التجريبية، كذلك فقد تبين وجود فروق دالة إحصائياً في المهارات الكيفية والمهارات الكمية والمهارات الرياضية بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية.

كما قام (بوفحوص وعبيد، 1997) بإجراء دراسة بعنوان فاعلية استخدام الالعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة العلوم في دولة البحرين، هدفت إلى معرفة مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في موضوع المغناطيس في مادة العلوم بدولة البحرين، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي، وأعد الباحثان اختبار تحصيلي للقياس القبلي البعدي. وتمثل مجتمع الدراسة بتلاميذ المرحلة الابتدائية بدول البحرين.

وقد تألفت عينة الدراسة من (108) طالبة من الصف الثاني والثالث الابتدائي، تم تقسيمهن إلى أربع مجموعات، وقد درست المجموعتان التجريبيتان موضوع المغناطيس باستخدام الألعاب التعليمية، ومجموعتان ضابطتان وقد درست المجموعتان الضابطتان نفس الموضوع بالطريقة العادية، وقد أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين كل من المجموعتين التجريبيتين والمجموعتين الضابطتين للصف الثاني الابتدائي في استخدام الألعاب التعليمية في تدريس موضوع المغناطيس، كما تبين وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى 0.001 بين كل من المجموعة الضابطة من تلميذات الصف الثاني الابتدائي والمجموعة الضابطة من تلميذات الصف الثالث الابتدائي لصالح تلميذات الصف الثالث الابتدائي في استخدام الألعاب التعليمية في تدريس موضوع المغناطيس.

وقد قام (عبد السلام، 1998) بدراسة بعنوان فعالية استخدام الألعاب التعليمية والعروض العلمية الاستقصائية في تدريس العلوم على تنمية التفكير الابتكاري والتحصيل لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية والعروض العملية الاستقصائية في تدريس العلوم على تنمية التفكير ألابتكاري لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي والمقارنة بينهما، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي، وأعد أدوات الدراسة المتمثلة في اختبار التفكير الابتكاري البعدي واختبار التفكير التحصيل القبلي، واختيرت عينة الدراسة بطريقة عشوائية من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي حيث قسمت إلى مجموعتين تجريبيتين ومجموعة ضابطة وتم تطبيق اختبار التفكير الابتكار والاختبار التحصيلي القبلي، وقد أشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة الضابطة في اختبار التفكير الابتكاري لصالح أفراد المجموعة التجريبية الثانية، كما إشارت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية الأولى والثانية في اختبار التفكير الابتكاري البعدي.

إما (خليل، 2000) فقد أجرى دراسة بعنوان فاعلية التعالم باللعب لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي، هدفت إلى معرفة فعالية التعليم باللعب في مادة القراءة لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي باستخدام البرنامج التعليمي اللعبي المصمم لهذا الغرض وقد استخدم الباحث الأدوات التالية لتحقيق أهداف الدراسة:-

أ. برنامجاً مصمماً للتعليم باللعب.

ب. بطاقة ملاحظة لكل تلميذ.

ج. اختبارين قبلي وبعدي لقياس مستوى التحصيل المعرفي للتلاميذ.

وتمثل مجتمع الدراسة بتلاميذ الصف الأول الابتدائي، تكونت عينة الدراسة من تلاميذ الصف الأول الابتدائي بمدارس دمشق الرسمية وقد بلغ عدد أفرادها (68) تلميذاً وتلميذة وضمت المجموعة التجريبية (34) تلميذاً وتلميذة، أما المجموعة الضابطة ضمت (34) تلميذاً وتلميذة استمرت بتعليمها خمسة أسابيع وفق الطريقة التقليدية.وقد

توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في مستوى التحصيل المعرفي لمادة القراءة بين تلاميذ المجموعة الضابطة الذين تعلموا وفق الطريقة التقليدية وتلاميذ المجموعة شبه التجريبية الذين تعلموا باستخدام اللعب المنظم.

كذلك فقد أجرى (الحيلة، 2005) دراسه بعنوان تصميم نظرية وممارسة، هدفت إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية المحوسبة والعادية في التحصيل المباشر والمؤجل لطالبات الصف الثاني الأساسي في وحدة الضرب في مادة الرياضيات مقارنة بالطريقة التقليدية.

وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي وأعد اختبار لقياس التحصيل القبلي والبعدي المؤجل، بعد التحقق من صدق الاختبار وثباته، إذ بلغ معامل ثباته (0.85)،وتمثل مجتمع الدراسة بطالبات الصف الثاني الأساسي، وتكونت عينة الدراسة من (76) طالبة من طالبات الصف الثاني الأساسي تم توزيعهم عشوائياً في ثلاث مجموعات، تعلمت الأولى منها وحدة الضرب بالألعاب المحوسبة، بينما الثانية تعلمت المادة نفسها بالألعاب العادية، أما الثالثة فتعلمت وحدة الضرب بالطريقة التقليدية وقد توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل المباشر والمؤجل تُعزى إلى الألعاب التربوية الرياضية لصالح الطالبات اللواتي تعلمن بالألعاب المحوسبة اولاً، والطالبات اللواتي بالألعاب العادية ثانيا مقارنة بالطالبات اللواتي تعلمن بالطريقة التقليدية.

إما دراسة (موسى، 2007) بعنوان دور الالعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثاني الابتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة رفح، فقد هدفت إلى التعرف على دور الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طالبات الصف الثاني الابتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة رفح، وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وكذلك المنهج التحليلي، وقد أعدت الباحثة أدوات الدراسة المتمثلة في كتب ومراجع سابقة، ودورات وبحوث ومجلات نشرت في هدا الموضوع كذلك استخدمت استبيان وجداول إحصائية بسيطة. وتمثل مجتمع الدراسة

بطلبة الصف الثاني الابتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة رفح، وتكونت عينة الدراسة من طلاب الصف الثاني الابتدائي في المدارس الابتدائية المتواجدة في محدود محافظة رفح. وقد توصلت الدراسة إلى أن النسبة التي تعطيها الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل لدى الطلاب 75%، ويستخدم المعلمين الألعاب التعليمية كوسيلة إيضاح للشرح وبنسبة 90 %.

2.3.2 دراسات تناولت تدريس الجغرافيا

أجرى براون ولافاسر (Brown & Lavesuer, 2006) دراسة بعنوان **(Contemporary Issues Content Guide for educators, National Geographic Society)**، هدفت إلى بيان الطرق والخطوات المعاصرة في تدريس الجغرافية لطلاب المدارس في إفريقيا بشكل خاص مبيّنه أهميّة تدريس هذه المادة بالطريقة التي يستفيد منها الطالب ويتعلّم القدر الأكبر حول جغرافية بلده، حيث أن تعليم الجغرافية للطلاب يمكّنهم من فهم القضايا والتغيرات التي تطرأ على البيئة المحيطة بهم وفهم الأبعاد المختلفة لكلّ شيء. استخدمت الدراسة المنهج التحليلي والوصفي. وأظهرت نتائج الدراسة أن التنوع في استخدام المهارات والطرق التدريسية يزيد من رغبة الطالب في التعلم وقدرته على الاستيعاب، كما أنه يزيل عامل الملل والرتابة لدى كل من الطالب والمعلم.

وأجرى (مردان، 2004) دراسة بعنوان سيكولوجية اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة (مرحلة الحضانة ورياض الأطفال)، هدفت معرفة أثر استخدام مرئيات الاستشعار عن بعد في تدريس الجغرافية على تنمية مهارات قراءة الخريطة وتنمية التذوق الجمالي لدى طلاب الصف الأول الثانوي العام بمصر. أجري البحث على مجموعة من طلاب الصف الأول الثانوي بمدرسة بالبطاخ الثانوية الجديدة بمدينة المراغة بمحافظة سوهاج بمصر، شملت فصلين تجريبي (40) طالباً، وضابطة (40) طالباً. ولتحقيق أهداف الدراسة تم إعداد المواد والأدوات التالية: إعداد كتيب الطالب

لدراسة فصلي الدراسة باستخدام مرئيات الاستشعار عن بعد، ودليل المعلم، واختبار مهارة قراءة الخريطة، واختبار التذوق الجمالي. وأظهرت النتائج ما يلي: وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارة قراءة الخريطة لصالح طلاب المجموعة التجريبية. كما وجدت فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التذوق الجمالي لصالح طلاب المجموعة التجريبية

أجرى (عبد الباسط، 2007). دراسة بعنوان فعالية استخدام تكنولوجيا المعلومات في تدريس الجغرافية على تنمية بعض المهارات البحثية والتحصيل لدى طلاب الصف الأول الثانوي، هدفت إلى إكسابهم الطلاب بعض المهارات البحثية المعاصرة، الأمر الذي ينعكس بصورة أو بأخرى نحو تنمية اتجاهات إيجابية لديهم في التخصص في دراسة الجغرافية بشكل عام ونظم المعلومات الجغرافية بشكل خاص. كما تهدف الدراسة إلى تزويد الطلاب بقدر مناسب من الثقافة التكنولوجية الحديثة وتنمية الوعي التكنولوجي لديهم لإعدادهم بأسلوب عصري للتغيرات التي تمر بها المجتمعات الإنسانية في الآونة الأخيرة. باستخدام اختبار المهارات البحثية واختبار التحصيل، أجريت الدراسة في مصر، وتكونت عينة الدراسة من 76طالب وطالبة، وأظهرت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات البحث في التطبيق البعدي لاختبار المهارات البحثية المعاصرة الجغرافية، مما يؤكد على فعالية استخدام تكنولوجيا المعلومات على تنمية بعض المهارات البحثية المعاصرة والتحصيل الدراسي.

قامت زدينكا وإيفا ولوبومير (Zdenka & Eva & Lubomir, 2008) بإجراء دراسة بعنوان (**New Competences in Slovak Teacher Training Programmers, Teacher Education in Europe: mapping the landscape and looking to the future**) هدفت إلى بيان أهمية تدريس الجغرافية والعلوم الاجتماعية للطلاب السلوفاكيين. ودورها في زيادة وعيهم وقدرتهم على الاندماج مع القضايا

والتغيرات الاجتماعية المعاصرة. استخدمت الدراسة المنهج التحليلي وذلك من خلال جمع عدد من الدراسات ذات العلاقة بذات الموضوع.

أظهرت نتائج الدراسة أنّ المجتمع بتطوراته وتغيراته يتطلّب وعيا أكبر وفهما أكثر لعلومه وجوانبه المختلفة وهذا لا يمكن الحصول عليه إلا باستخدام الطرق الحديثة المواكبة لهذه التغيرات. ونتج عن الدراسة أن للمعلمين دوراً كبيراً وفعّالاً في تدريس الجغرافية، إذ عليهم أن يتمتعوا بالكفاءة والشفافية كما وذكرت أن من أكثر الأساليب فعالية هو السماح للطالب بالاندماج مع الآخرين في المجتمعات والثقافات الأخرى.

قامت (النائلي، 2008). بدراسة بعنوان دراسة لأهم المشكلات التي تواجه معلمي مادة الجغرافية في استخدام الوسائل التعليمية (الشق الثاني) من مرحلة التعليم الأساسي، هدفت إلى بيان دور الوسائل التعليمية إلي في معالجة مشكلات التعليم والتنمية الاجتماعية والبشرية التي يواجهها عالمنا المعاصر المتمثلة في الانفجار السكاني والتقدم التكنولوجي الحديث وذلك لمواجهة مشكلة ازدياد تراث المعرفة ومشكلة محو الأمية وذلك من خلال وضع إستراتيجية شاملة لاستخدام وسائل الاتصال التعليمي والتكنولوجي الحديث ووسائل الإعلام المختلفة. والكشف عن أهم المشكلات والعقبات التي تحول دون الاستخدام الفعال لمعلمي مادة الجغرافية للوسائل التعليمية الحديثة. بمدينة الزاوية. وأظهرت نتائج الدراسة أن الوسائل التعليمية الخاصة بتدريس مادة الجغرافية غير متوفرة بدرجة كافية بحيث يستطيع المعلمون والمعلمات استخدامها أثناء التدريس، كما أظهرت ضعف التعاون بين إدارة الوسائل التعليمية وبين المدرسين لتطوير الوسائل التعليمية.

أجرى (عمران،2009). دراسة تحليلية بعنوان فاعلية برنامج قائم مقترح على التعلم الذاتي لتنمية بعض المهارات الوظيفية في الجغرافية لدى الطلاب المدرسين في مصر هدفت إلى تنمية المهارات الوظيفية في الجغرافية لدى الطلاب فالمجتمعات المعاصرة تشكو من سوء مخرجات التعليم. وهدفت أيضا إلى بيان دور المهارات الوظيفية في الجغرافية والتي تعد من المهارات المهمة والضرورية للفرد المتعلم في

عصر المعلومات والثورة التكنولوجية. وأظهرت النتائج أن هناك ضعفاً ملحــوظاً في مستوى أداء المتعلمين للمهارات الوظيفية في الجغرافية، وعدم اكتسابهم للمستويات المعرفية المكونة لهذه المهارات. كما أظهرت النتائج أن هناك ضعفاً ملحوظاً في مستوى معلمي الدراسات الاجتماعية بصفة عامة ومعلمي الجغرافية بصفة خاصة في أدائهم للمهارات الوظيفية في الجغرافية.

هدفت دراسة ديميرسي (Demirci ,2009) بعنوان (How do Teachers Approach New Technologies: Geography Teachers' Attitudes towards Geographic Information Systems (GIS)) إلى الكشف عن انتشار التكنولوجيا الحديثة في التدريس وكيفية إتباع معلمي الجغرافية لها. أجريت الدراسة على (79) معلم من معلمي المدارس الخاصة في تركيا من (55) مدرسة مختلفة من (33) مقاطعة منفصلة. استخدمت الدراسة أسلوب الاستبيانات كأداة للدراسة. وأظهرت نتائج الدراسة أن (66%) من معلمي الجغرافية لا يفهمون نظام المعلومات الجغرافية، وأن (82%) منهم لا يعرفون كيفية استخدامها في دروس الجغرافية. وأظهرت أن معلم من أصل سبعة معلمين كانوا على معرفة ببرمجيات نظم معلومات الجغرافية من قبل، ومع هذا فقد أظهر المدرسين اتجاهات ايجابية نحو استخدامها، وذلك لاعتبارها أداة فعالة لتعليم دروس الجغرافية.

أجرى (العاشقي، 2010) دراسة بعنوان أثر أنموذج كارين في اكتساب المفاهيم الجغرافية واسبقائها لدى طالبات الصف الرابع الأدبي، هدفت إلى معرفة أثر أنموذج كارين في اكتساب المفاهيم الجغرافية واستبقائها لدى طالبات الصف الرابع الأدبي.

اقتصر البحث الحالي على طالبات الصف الرابع الأدبي في المدارس الثانوية والإعدادية التابعة إلى المديرية العامة لتربية بغداد الرصافة الثالثة /للعام الدراسي 2010/2009 وعلى الفصلين الرابع والخامس من كتاب أسس الجغرافية وتقنياتها المقرر على طالبات الصف الرابع الأدبي والمتضمن (الخرائط والتقنيات الجغرافية،وحقول الجغرافية).

اختارت الباحث شعبيتين لتمثل أحداهما المجموعة التجريبية والأخرى المجموعة الضابطة وبلغ عدد إفراد العينة (80) طالبة بواقع (40) طالبة لكلا المجموعتين، وكوفئت المجموعتان في متغيرات (الذكاء،المعرفة السابقة،التحصيل الدراسي السابق في مادة الجغرافية،العمر الزمني محسوبا بالأشهر،التحصيل الدراسي للأب، التحصيل الدراسي للأم درست المجموعة التجريبية على وفق أنموذج كارين في حين درست المجموعة الضابط على وفق الطريقة الاعتيادية في التدريس ودرست الباحثة المجموعتين بنفسها.

ولقياس مدى اكتساب الطالبات للمفاهيم الجغرافية أعدت الباحثة اختبارا تحصيليا لهذا الغرض مؤلفا من (30) فقرة من نوع الاختيار من متعدد بأربعة بدائل أحداها الصحيح والثلاثة الأخرى خاطئة موزعة على المستويات الثلاثة الأولى من تصنيف بلوم للمجال المعرفي تمتع بدلالات صدق وثبات مناسبة.

وبعد تطبيق الاختبار ومعالجة البيانات إحصائياً باستعمال الاختبار التائي (t-test) لعينتين مستقلتين و لعينتين مترابطتين أسفرت النتائج عن الآتي:

1. وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى (0،05) بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية التي تدرس على وفق أنموذج كارين ومتوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة التي تدرس على وفق الطريقة الاعتيادية في اختبار اكتساب المفاهيم الجغرافية ولصالح المجموعة التجريبية.
2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) في متوسطات درجات اكتساب المفاهيم الجغرافية للمجموعة التجريبية في الاختبار البعدي والاستبقاء.
3. وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى (0،05) بين متوسط درجات المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي والاستبقاء دال لصالح البعدي وهذا يشير إلى عدم استبقائهم للمعلومات.

من خلال استعراض الدراسات السابقة تبين إما أنها ركزت على التعليم باللعب للمواد الدراسية المختلفة، أو أنها استخدمت أساليب مختلفة لتدريس أساليب مواد

الجغرافيا، ولم يعثر الباحث على دراسات مباشرة استخدمت التعليم باللعب في تدريس مواد الجغرافيا بشكل عام، أو تدريس المفاهيم الجغرافية بشكل خاص، مما يعطي ذلك أهمية للدراسة الحالية.

الفصل الثالث

المنهجية والتصميم

1.3 منهجية الدراسة:

تم استخدام المنهج شبه التجريبي من أجل تحقيق أهداف الدراسة، حيث يتلاءم هذا المنهج مع هدف الدراسة، إذ إن الهدف من الدراسة هو التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية على تنمية المفاهيم الجغرافية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف السابع الأساسي في مدارس منطقة الكرك التعليمية.

2.3 مجتمع وعينه الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب الصف السابع الأساسي في محافظه الكرك وعددهم(1012) طالباً، أما عينة الدراسة فقد تًم اختيار صفين دراسيين من مدرسة العراق الثانوية الشاملة للبنات، أحدهما يمثل المجموعة التجريبية والآخر يمثل المجموعة الضابطة، حيث شملت المجموعة التجريبية (31) طالبة، والمجموعة الضابطة (32) طالبة، تم اختيارهن عشوائياً من مدارس محافظة الكرك خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2010-2011.

3.3 أدواتي الدراسة:

تم بناء أداتين لتحقيق أهداف الدراسة الحالية الأولى اختبار المفاهيم الجغرافية، والثانية الاختبار التحصيلي في مادة الجغرافية، حيث تم إتباع الخطوات الآتية في بناء كل منهما:

1. مراجعة المحتوى الدراسي، وإجراء تحليل المحتوى، وتحديد الأهداف التدريسية
2. بناء جدول المواصفات وتحديد المستويات العقلية
3. كتابة أسئلة الاختبارين بشكله الأولي.

4. عرض الاختبار على مجموعة من المتخصصين في مجال الجغرافيا، وأساليب تدريس الدراسات الاجتماعية.

5. أخراج الاختبار بشكله النهائي في ضوء ملاحظات المحكمين.

4.3 صدق الاختبارين:

لتحقق من صدق الاختبارين تم عرضهما على (10) محكمين من ذوي الاختصاص والخبرة في مجال الجغرافيا وأساليب تدريس الاجتماعيات، ومشرفي ومدرسي ماده الجغرافيا من أجل الحكم على مدى صلاحية أسئلة الاختبار في ضوء الأهداف التعليمية وجدول المواصفات، حيث أبدى المحكمون مجموعة ملاحظات تتعلق في صياغة بعض الفقرات، والتي تم إعادة صياغتها، حيث تم اعتماد نسبة اتفاق 80% فأكثر من اجل الإبقاء على الفقرة أو حذفها.

5.3 ثبات الاختبارين:

لغايات التحقق من ثبات الاختبار تم تطبيق الاختبار على عينة مكونة من (30) طالبة من خارج عينة الدراسة، وتم إعادته خلال (15) يوماً، وتم حساب معامل ارتباط بيرسون بين التطبيقين، حيث بلغ معامل ثبات المفاهيم الجغرافية (0.88)، ومعامل ثبات اختبار التحصيل (0.85) وان كلا المعاملين بلغا مستوى الدلالة الإحصائية. ويعد هذين المعاملان مناسبان لإغراض الدراسة الحالية.

جدول (1)

معاملات صعوبة وتمييز فقرات اختبار التحصيلي

الرقم	معامل الصعوبة	معامل التمييز	الرقم	معامل الصعوبة	معامل التمييز
1	0.72	0.31	16	0.74	0.45
2	0.66	0.30	17	0.70	0.36
3	0.63	0.61	18	0.70	0.32
4	0.62	0.56	19	0.65	0.31
5	0.61	0.50	20	0.62	0.31
6	0.56	0.46	21	0.57	0.30
7	0.56	0.36	22	0.33	0.61
8	0.46	0.33	23	0.63	0.56
9	0.33	0.31	24	0.63	0.50
10	0.76	0.71	25	0.63	0.46
11	0.63	0.66	26	0.58	0.36
12	0.62	0.58	27	0.58	0.33
13	0.59	0.57	28	0.57	0.31
14	0.58	0.55	29	0.50	0.71
15	0.57	0.34	30	0.36	0.66

البرنامج القائم على اللعب:

بلغ عدد الحصص أربعة عشر حصة، موزعة على الفصل الدراسي الثاني من العام 2011/2010م، بمعدل حصة أسبوعياً، تهدف تحقيق الأهداف التالية:

1. تحديد الوحدة المستهدفة من الكتاب لتصميم الألعاب من خلالها.
2. تحديد الفئة المستهدفة: طالبات الصف السابع.
3. تحديد الألعاب الموجهة وغير الموجهة التي تستخدم في تعليم الطالبات.
4. تحديد وقت وتاريخ تطبيق كل لعبة.

5. تحديد عدد الحصص المستهدفة وهي بواقع (14) حصة تعليمية.
6. تحديد الأهداف الفرعية، وهي:

أ. إكساب الطلبة المعارف والمعلومات بأسلوب تعليمي قائم على اللعب.
ب.تنمية قدرات الطالب الذهنية وإخراج المواهب والقدرات الكامنة داخله.
ج. السماح للطالب بالتعبير عما في داخله بكل حرية.

اسم الكتاب: كتاب الجغرافيا الصف السابع.

الجزء: الثاني.

الطبعة: الأولى.

العام: 2008م.

الناشر: وزارة التربية والتعليم.

عدد صفحات الوحدة: 45 صفحة.

عدد الدروس: أربع دروس.

1. التوزيع الجغرافي.
2. توزيع السكان في الأردن.
3. التركيب السكاني.
4. الأخطار البشرية.

صدق البرنامج التعليمي القائم على اللعب

لتحقق من صدق البرنامج تم عرضه على (10) محكمين من ذوي الاختصاص والخبرة في مجال الجغرافيا وأساليب تدريس الجغرافيا ومشرفي ومدرسي ماده الجغرافيا من اجل الحكم على مدى صلاحية بنوده وأنشطته في ضوء الأهداف التعليمية وجدول المواصفات، حيث أبدى المحكمون مجموعة ملاحظات تتعلق في صياغة بعض المواقف والتي تم إعادة صياغتها، حيث تم اعتماد نسبة اتفاق 80% فأكثر من اجل الإبقاء على الفقرة أو حذفها والملحق (1) يبين البرنامج في شكله النهائي.

6.3 إجراءات الدراسة:

1. اخذ الموافقات اللازمة من جامعه مؤتة ووزارة التربية والتعليم.
2. تدريب المعلمة التي سوف تجرى الدراسة
3. بناء البرنامج التدريبي والتحضير له.
4. تحديد أفراد عينة الدراسة.
5. إجراء اختبار قبلي.
6. تحضير أدوات الدراسة
7. اختيار الوحدات الدراسية التي سيتم التطبيق عليها
8. تطبيق البرنامج التدريبي.
9. إجراء اختبار بعدي.
10. تحليل البيانات إحصائياً والإجابة عن أسئلة الدراسة.

7.3 المعالجة الإحصائية

من أجل تحقيق أهداف الدراسة الحالية تم توزيع أفراد عينة الدراسة إلى مجموعتين: تجريبية، وضابطة في كل منها (31، 32) بالترتيب، واستخدام تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) وكذلك قام الباحث باستخراج الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لتحليل استجابات أفراد عينه الدراسة، للإجابة عن أسئلة الدراسة.

8.3 تصميم الدراسة:

سوف يعتمد الباحث في الدراسة على تصميم شبه تجريبي لمجموعتين غير متكافئتين كما هو مبين:

1O	X1	2O
1O		2O

1O: اختبار قبلي

2O: اختبار بعدي

X1 التدريس باستخدام الألعاب التعليمية.

9.3 متغيرات الدراسة:

المتغيرات المستقلة:

وتشمل الطريقة، التدريس باستخدام الألعاب التعليمية، التدريس الألعاب التعليمية.

المتغيرات التابعة وتشمل:

المفاهيم الجغرافية

التحصيل الدراسي في مادة الجغرافيا، حيث تم تقسيم الطالبات حسب مستويات تحصيلهم كالآتي:

1. أقل من 60 تحصيل منخفض
2. 61–80 تحصيل متوسط
3. 3–81–فأكثر تحصيل مرتفع

الفصل الرابع

عرض النتائج زمناقشتها والتوصيات

1.4 نتائج الدراسة

هدفت الدراسة الحالية التعرف إلى أثر استخدام الألعاب التعليمية في التدريس على تنمية المفاهيم الجغرافية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف السابع الأساسي في مدارس منطقة الكرك.

السؤال الأول:

ما أثر استخدام الألعاب التعليمية على تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طالبات المرحلة الأساسية للصف السابع الأساسي في مدارس منطقة الكرك التعليمية؟

للإجابة عن سؤال الدراسة الأول تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وإجراء تحليل التباين المشترك، ويبين الجدول (2) نتائج السؤال.

جدول (2)

المتوسطات الحسابية والانحراف المعيارية لاستجابات إفراد المجموعة التجريبية والضابطة

المجموعة	القياس القبلي			القياس البعدي		
	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري
التجريبية	31	2.94	1.00	31	20.94	2.91
الضابطة	32	2.78	0.87	32	14.81	2.22

من الجدول (2) يتبين أن متوسط المجموعة التجريبية على القياس القبلي كان (2.94) بانحراف معياري(1.00) ليصبح على الاختبار البعدي (20.94) بانحراف معياري (2.91)، إما المجموعة الضابطة فقد كان متوسط أداء المجموعة الضابطة على القياس القبلي 2.78 بانحراف معياري 0.87 ليصبح على القياس البعدي 14.81 بانحراف معياري (2.22)، وهذا يشير إلى وجود فروق ظاهرية بين المتوسطات

الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة، ولتحقق من أن هذه الاختلافات جوهرية تم إجراء تحليل التباين المشترك والي تتضح نتائجه في الجدول رقم(3)

جدول (3)

نتائج تحليل التباين المشترك للاختلاف في التحصيل الدراسي بين المجموعتين التجريبية والضابطة

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	(ف)	الدلالة
القياس القبلي	0.12	1	0.12	0.02	0.89
المجموعة	584.80	1	584.80	86.29	0.00
الخطأ	406.62	60	6.78		
المجموع	991.55	62			

من الجدول (3) يتبين أن قيمة الإحصائي (ف) للاختلاف في المتوسطات الحسابية بين المجموعتين التجريبية والضابطة قد بلغت مستوى الدلالة الإحصائية عند مستوى 0.05 فاقل، والتي كانت 86.29 بمستوى دلالة اقل من 0.05، وهذا يشير على وجود فاعلية التعليم من خلال اللعب في تحسين تحصيل طالبات الصف السابع في المفاهيم الجغرافية.

وتتفق هذه النتائج مع كل من دراسة أبو ستة (1988)، ودراسة بوفحوص وعبيد (1997)، ودراسة عبد السلام (1998)، ودراسة خليل (2000)، ودراسة الحيلة (2005)، ودراسة موسى (2007). حيث أشارت جميع هذه الدراسات إلى وجود فاعلية لاستخدام فاعلية لبرامج التدريس القائمة على اللعب في تحسين تحصيل الطلبة ضمن مختلف المواد والصفوف الدراسية.

ويعلل الباحث هذه النتيجة، بأن اللعب يخلق بيئة تفاعلية بين الطالب والمادة التعليمية، ويحول الجو الدراسي على جو قائم على المتعة والمرح، ويشجع التعاون بين الطلبة عند قيامهم بالعاب جماعية، كما أن اللعب يخلق نوعاً من التنافس الايجابي بين

الطالبة خلال الدراسة الأمر الذي يزيد من مستوى تركيزهم وانتباههم خلال الموقف التعليمي، ويعزز سلوك الاكتشاف لديه، مما ينعكس ايجابيا على دافعيته.

السؤال الثاني:

ما درجة اختلاف الألعاب التعليمية على تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طالبات المرحلة الأساسية للصف السابع الأساسي في مدارس منطقة الكرك التعليمية باختلاف مستوى تحصيل الطلبة: منخفض ,متوسط، ومرتفع؟

للإجابة عن سؤال الدراسة الثاني تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وإجراء تحليل التباين الثنائي، ويبين الجدول (4) نتائج السؤال.

جدول (4)

المتوسطات الحسابية والانحراف المعيارية لاستجابات إفراد المجموعة التجريبية والضابطة

التحصيل السابق	التجريبية			الضابطة		
	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري
مرتفع	8.00	21.88	2.23	7.00	15.14	1.95
متوسط	17.00	20.94	3.09	18.00	15.17	2.26
منخفض	6.00	19.67	3.14	7.00	13.57	2.23

من الجدول (4) يتضح أن هناك اختلافات ظاهرية بين المتوسطات الحسابية لدى إفراد المجموعتين التجريبية والضابطة ضمن مختلف المستويات التحصيلية،، ولتحقق من أن هذه الاختلافات جوهرية تم إجراء تحليل التباين الثنائي والذي تتضح نتائجه في الجدول رقم(5).

جدول (5)

نتائج تحليل التباين الثنائي للاختلاف في التحصيل الدراسي بين المجموعتين التجريبية والضابطة

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	(ف)	الدلالة
المجموعة	499.22	1	499.22	74.34	0.00
مستوى التحصيل	27.39	2	13.70	2.04	0.14
المجموعة * مستوى التحصيل	2.47	2	1.24	0.18	0.83
الخطأ	376.08	56	6.72		
المجموع	905.16	61			

من الجدول (5) يتضح بان قيمة الإحصائي (ف) للاختلاف في للتفاعل في المتوسطات الحسابية بين متغيري المجموعة والتحصيل السابق لم تبلغ مستوى الدلالة الإحصائية عند مستوى 0.05 فاقل، والتي كانت 0.18 بمستوى دلالة اقل من 0.05، وهذا يشير إلى عدم وجود تفاعل بين متغيري المجموعة والتحصيل السابق في اكتساب المفاهيم الجغرافية.

لا يوجد دراسات سابقة مباشرة تناولت التفاعل بين التعليم باللعب ومستوى التحصيل السابق للطلبة. ويعلل الباحث هذه النتيجة من خلال أن التحسن الذي حدث نتيجة لاستخدام أسلوب التعليم القائم على اللعب كان له تأثيره لدى مختلف المستويات التعليمية لدى الطلبة، وهذا من شانه أن يعكس بان اللعب خاصية ترتبط في الإنسان، وتفاعل الطلبة من خلال اللعب يعكس مدى حاجة الإنسان للتعلم من خلال الأنشطة، وخصوصا وان جميع الطلبة لديهم خبرات سابقة للتعلم من خلال اللعب عند تعليمهم للغة والعديد من المفاهيم الطبيعية والاجتماعية، لذا نجد أن الطلبة علة مختلف مستوياتهم التحصيلية قد تحسنوا من خلال التعلم باللعب.

2.5 التوصيات:

1. ضرورة التنويع في الأساليب المستخدمة في تدريس مواد الجغرافيا لأهمية ذلك في التحصيل.
2. تعزيز استخدام التعليم القائم على اللعب لأهميته في استثارة دافعية المتعلم.
3. العمل على إجراء مزيد من الدراسات في مجال التعليم باللعب في مجال الجغرافية على صفوف دراسية أخرى.
4. عقد دورات تدريبية للمعلمين لاستخدام اللعب وتضمين ذلك في المواقف التعليمية.
5. التعرف إلى معيقات استخدام التعلم في اللعب في تدريس المواد الاجتماعية.

المراجع

المراجع العربية

القرآن الكريم.

باظه، آمال عبد السميع مليجي.(2002). **النمو النفسي للأطفال والمراهقين.** مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة، مصر.

بدير، كريمان(2004). **استراتيجيات تعليم اللغة برياض الأطفال.** عالم الكتب، القاهرة، مصر.

بوفحوص وعبيد (1997) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة العلوم في دولة البحرين. مجلة العلوم التربوية، **المجلد (24)**، العدد الثاني، ص ص 409-431.

جاد، منى محمد علي. (2004). **التربية البيئية في الطفولة المبكرة وتطبيقاتها.** دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن.

أبوجدي، امجد(2010) العلاج باللعب مفهوم وتطبيقاته، **مجلة البحث العلمي الأردنية،** 1(1)، 217-219.

الجزار، منى.(2004). **تكنولوجيا التعليم مفاهيم وتطبيقات** ط1، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

حمدان، محمد زياد (2004). **التدريس المعاصر**، عمان: دار التربية الحديثة.

الحيلة، عبد العزيز (2005) **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليماً وعلمياً.** الأردن عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الحيلة، محمد محمود,والغزاوي، محمد ذيبان (2003). **تصميم التعليم نظرية وممارسة،** عمان: دار المسيرة.

الحيلة،محمد وغنيم، عائشة (2004).أثر الألعاب التربوية اللغوية المحسوبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، **مجلة جامعة النجاح للأبحاث** (العلوم الإنسانية)، (16)،(2) (590-625).

خطاب،محمد صالح، وعرفات، مرفت عبد الرؤوف(2002). **رياض الأطفال الأهداف والأنشطة التعليمية التعليمية**، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع، الكويت، دولة الكويت.

خليل، جمال (2000) **فاعلية التعلم باللعب لدي تلاميذ الصف الأول الابتدائي**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الأقصى.

الدويكات، قاسم (2006). **نظم المعلومات الجغرافية: النظرية والتطبيق**. إربد: دار الثقافة للنشر.

الزعبي، احمد محمد (1997) اللعب عند الأطفال وأهميته التربوية والنفسية . **مجلة التربية**، 26(123)، ص.ص (180-190).

أبو ستة، محمد (1988) **مدي فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المهارات الرياضية لدي مرحلة التعليم الأساسي**. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنصورة.

السيد، محمد (1999). **الوسائل التعليمية و تكنولوجيا التعليم**،عمان: دار الشروق للنشر.

شرف، عبد الحميد(2001). **التربية الرياضية والحركية للأطفال الأسوياء ومتحدي الإعاقة بين النظرية والتطبيق**. مركز الكتاب للنشر، القاهرة، مصر.

شلبي، أحمد (1997) **تدريس الجغرافيا في مراحل التعليم العام**. القاهرة: الدار العربية للكتاب.

العاشقي، علياء (2010) **أثر أنموذج كارين في اكتساب المفاهيم الجغرافية واستبقائها لدى طالبات الصف الرابع الأدبي**، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة المستنصرية، المسنتصرية، العراق.

عبد الباسط، حسين (2004) **واقع ومستقبل استخدام تكنولوجيا نظم المعلومات الجغرافية GIS في التعليم والتعلم بالوطن العربي**، مؤتمر المستحدثات

التكنولوجية وتطوير التعليم في الوطن العربي، جامعة المنصورة، كلية التربية 9-10 مايو.

عبد الباسط، حسين (2007). **فعالية استخدام تكنولوجيا المعلومات في تدريس الجغرافية على تنمية بعض المهارات البحثية والتحصيل لدى طلاب الصف الأول الثانوي**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية بقنا، جامعة جنوب الوادي، مصر.

عبد السلام، موسى (1998) **فعالية استخدام الألعاب التعليمية والعروض العلمية الاستقصائية في تدريس العلوم على تنمية التفكير الإبتكاري والتحصيل لذي تلاميذ المرحلة الابتدائية**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية،جامعة المنوفية.

عزام، ماري (1985)، **دليل الرياضيات المسلية**.(ط1) مؤسسة تآمر المجمعي.

علي، محمد (2004). **نظم المعلومات الجغرافية: الجغرافية العربية وعصر المعلومات.** عمان: دار صفاء للنشر

عمران، خالد (2009). **فاعلية برنامج قائم مقترح قائم على التعلم الذاتي لتنمية بعض المهارات الوظيفية في الجغرافية لدى الطلاب المدرسين**، أطروحة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة سوهاج، جامعة جنوب الوادي.

العناني، حنان، (2002)، **نمو الطفل المعرفي واللغوي**. (ط1) عمان:دار الفكر والنشر والتوزيع، عمان.

فتح الله، مندور(2006) **أساسيات إنتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم**.الرياض: دار الصميعي للنشر والتوزيع.

فرج، عبد الطيف بن حسين.(2004). **تعليم الأطفال والصفوف الأولية**. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن.

القاعود، إبراهيم (1999) أثر استخدام الحاسوب في تحصيل طلبة الصف الأول الثانوي في تعلم الجغرافية في الأردن . **مجلة دراسات تربوية** (8) 50-25 .

محمود، صلاح الدين (2005). **تعليم الجغرافية وتعلمها في عصر المعلومات.**(ط1). القاهرة : عالم الكتب.

مردان، نجم الدين علي.(2004). **سيكولوجية اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة(مرحلة الحضانة ورياض الأطفال)** مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع، الكويت، دولة الكويت.

مصلح، عارف عدنان(2006). **التربية في رياض الأطفال.** دار الفكر للنشر والتوزيع عمان، الأردن.

موسي، متولي(2007) **دور الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثاني الابتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة رفح**، رسالة ماجستير غير منشوره، جامعة الأقصى: خان يونس.

النائلي، مريم (2008). **دراسة لأهم المشكلات التي تواجه معلمي مادة الجغرافية في استخدام الوسائل التعليمية (الشق الثاني) من مرحلة التعليم الأساسي**، قسم التربية وعلم النفس، كلية الآداب، جامعة السابع من أبريل، ليبيا.

نبهان، يحيى محمد(2004). **طرائق تدريس الاجتماعيات وتطبيقاتها العلمية**، دار يافا للنشر، عمان، الأردن.

نجم، خميس (2001) **أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلبة الصف السابع الأساسي على كل من تحصيلهم في الرياضيات و اتجاهاتهم نحوها،** رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.

الهويدي، زيد(2005). **الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير**، دار الكتاب الجامعي، العين، دولة الإمارات العربية المتحدة.

وزاره التربية والتعليم الأردنية (2007) **كتاب الجغرافيا للصف السابع**(ط.1).عمان:الأردن.

يحيى، حسن (2005) . **الجغرافية التربوية.** ط1 . عمّان: دار اليازوري العلمية للنشر.

المراجع الأجنبية:

Brown, B & Levasseur, M. (2006). **Contemporary Issues Content Guide for educators, National Geographic Society**. Available at www.nationalgeographic.com/geographyaction

Demirci, Ali (2009). How do Teachers Approach New Technologies: Geography Teachers' Attitudes towards Geographic Information Systems (GIS), **European Journal of Educational Studies 1**(1)

Richards, F, (2000).**Role Playing in Classroom**: A tourism experience, Last revision: 20 Feb. 2002. Curtin University of Technology.

Zdenka, G & Eva, M & L'ubomir, Z (2008). **New Competences in Slovak Teacher Training Programmers, Teacher Education in Europe: mapping the landscape and looking to the future** (TEPE) Conference, Ljubljana.

الملحق رقم (1)
البرنامج التعليمي

البرنامج المصمم للألعاب
في وحدة السكان / الصف السابع الأساسي
كتاب الجغرافيا

تمهيد:

تعتبر الألعاب التعليمية من الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم لأنها تدفع المتعلم في أثناء عرضها للمعلومات، للتفاعل مع المواد التعليمية ومع غيره من المتعلمين في مواقف تعليمية يسودها النشاط الهادف وتنمي مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة، مما يزيد من قدرة المتعلم على التعبير الخلاق والإبداع، كما تتيح له مساحة من الحرية للتعبير عن نفسه في إطار مقبول اجتماعياً، وممتع له وللمحيطين به.

وقد كان العديد من الألعاب في الماضي غير معروف للكثير من الأشخاص، ولم يكن هناك من يدرك قيمتها وأهميتها وبالتالي لم يكن هناك من يهتم بها أو يرعاها، وكم ما كان يعرف عنها، أنها تراث قديم قد يكون في التعرف عليها بعض التسلسل والمتعة لا أكثر.

وفي القرن التاسع عشر وقع الاعتماد على تطور الذاكرة والتركيز على القراءة والكتابة في عصر التنوير والتركيز ولكن في أواخر القرن وقع الاهتمام بالألعاب الشعبية الصوتية.

ونتيجة للثورة التكنولوجية تغيرت المعطيات، وأصبح اللعب رمزاً للترفيه واللهو، وذلك لتعقد وتشعب المشاغل نتيجة تشابك العلاقات والمعادلات، كما ظهرت الألعاب الحربية نتيجة الحروب العالمية والحرب الباردة، ثم ظهرت الألعاب الالكترونية.

واللعب شيء هام في حياة الطفل فهو ليس مجرد وسيلة للهو والمتعة والترفيه عن النفس فهو يمثل حاجة بيولوجية تتم عن طريق عملية النمو والتطور عند الإنسان فهو يساعد على تكوين الجسم وتطوير الطاقة الذهنية، كما يمثل اللعب وسيلة هامة

لتحقيق التواصل مع الآخرين واختراق الحواجز التي من شأنها أن تمنع الاندماج والاحتكاك داخل المجتمع.

وللألعاب التعليمية عدة فوائد نجملها فيما يلي:

1. اكتساب الطفل للمعارف والمعلومات التي كانت غائبة عنه أو لا يمكن استيعابها إلا من خلال إنجاز لعبة مثلاً كالتعرف على الاتجاهات.
2. تسمح للطفل بالتعبير عما في داخله دون خوف وتجسيد هذا الشعور حسب طريقته الخاصة.
3. تنمية القدرات الذهنية وإخراج الطاقات والمواهب الكامنة لدى الطفل.
4. تساعد الطفل في تحديد شخصيته المستقلة بذاتها دون ضغوطات وممارسة الأنواع المحبذة له من الرياضيات حتى يسعى دائماً إلى التقدم للأمام.

واللعبة التعليمية هي نشاط تعليمي هادف يتضمن تفاعلاً بين المتعلمين (متعاونين أو متنافسين) في محاولة تحقيق أهداف محددة وذلك في إطار القواعد الموضوعية المحددة.

وتوجد عدة أنماط للألعاب التعليمية:

1. النمط التنافسي: من خلال المسابقات والمباريات التعليمية بين:
   أ. متعلم وآخر.
   ب. مجموعة متعلمين ومجموعة أخرى.
   ج. متعلم وجهاز تعليمي كالكمبيوتر.
2. النمط العلمي الاستكشافي: حيث تهدف إلى تنمية الابتكار والإبداع والتفكير لدى المشاركين من خلال الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو والكمبيوتر التعليمية التي تحمل استراتيجيات ذكية.

أما أنواع الألعاب التعليمية فهي:

1. من حيث عدد المشاركين:
   أ. ألعاب فردية.

ب. ألعاب جماعية.

2. من حيث المكان المناسب:

أ. ألعاب داخلية.

ب. ألعاب خارجية.

3. من حيث الجانب الإنساني المستخدم:

أ. ألعاب القوى العضلية.

ب. ألعاب القوى الذهنية.

خطوات تصميم الألعاب التعليمية:

1. اختيار الموضوع أو المحتوى التعليمي للعبة.
2. تحديد الأهداف التعليمية للعبة.
3. تحديد الوقت اللازم لدراسة اللعبة.
4. تحديد خصائص الفئة المستهدفة وأدوار اللاعبين.
5. تحديد المصادر التي ستستخدم في اللعبة من أدوات وأجهزة ومواد تعليمية.
6. تحديد قوانين اللعبة وكيفية تفاعل اللاعبين مع بعضهم.
7. توضيح كيفية فوز اللاعب ومتى يكون ذلك.
8. وصف وتحديد المواد والأجهزة لتنفيذ اللعبة.
9. تجربة اللعبة على الطلاب.
10. السماح للطلاب بالبدء باللعب.

مراحل استخدام الألعاب التعليمية في التدريس:

1. الإعداد.
2. الاستخدام.
3. التقويم.

تصميم البرنامج
الألعاب التعليمية
وحدة السكان – كتاب الجغرافيا – الصف السابع

أولاً: أهداف البرنامج:

يهدف البرنامج لتحقيق الأهداف التالية:

1. تحديد الوحدة المستهدفة من الكتاب لتصميم الألعاب من خلالها.
2. تحديد الفئة المستهدفة: طلاب الصف السابع.
3. تحديد الألعاب الموجهة وغير الموجهة التي تستخدم في تعليم الطلاب.
4. تحديد وقت وتاريخ تطبيق كل لعبة.
5. تحديد عدد الحصص المستهدفة وهي بواقع (14) حصة تعليمية.
6. تحديد الأهداف الفرعية، وهي:

أ. إكساب الطلبة المعارف والمعلومات بأسلوب تكنولوجي جديد وتنمية الاتجاهات الايجابية لديه.

ب. تنمية قدرات الطالب الذهنية وإخراج المواهب والقدرات الكامنة داخله.

ج. السماح للطالب بالتعبير عما في داخله بكل حرية.

التعريف بوحدة الكتاب من كتاب الجغرافيا للصف السابع

اسم الكتاب: كتاب الجغرافيا الصف السابع.

الجزء: الثاني.

الطبعة: الأولى.

العام: 2008م.

الناشر: وزارة التربية والتعليم.

عدد صفحات الوحدة: 45 صفحة.

عدد الدروس: أربع دروس.

1. التوزيع الجغرافي.
2. توزيع السكان في الأردن.
3. التركيب السكاني.
4. الأخطار البشرية.

الهدف: تصميم ألعاب وتنفيذها على الطلاب من خلال الحصص.

الفئة المستهدفة: الفئة العمرية 13-14 سنة من طلاب الصف السابع الأساسي.

عدد الحصص: أربعة عشر حصة وكما يلي:

فيما يلي عرض للخطوات المتبعة في إدارة حصة الألعاب:

1. التحضير للحصة:

أ. يقوم المعلم بتحضير اللعبة المستهدفة للدرس.

ب. يتم تقسيم الطلاب إلى مجموعتين:

i. المجموعة التجريبية: يتم تطبيق اللعبة عليها.

ii. المجموعة الضابطة: تدرس بالطريقة التقليدية.

ج. تحيد وقت الحصة ب(45) دقيقة.

2. التعليمات:

1. يذكر الباحث للطلبة أهداف استخدام اللعبة.

2. يؤذن للطلبة الشروع بالحصة في ممارسة الألعاب.

3. يتم ملاحظة سلوكات الطلبة وتدوين السلوكات والانفعالات والتعليقات.

الخاتمة:

ينتهي اللعب قبل خمس دقائق من انتهاء الحصة الصفية، ويطرح الباحث سؤالاً حول ما تم تقديمه في الحصة.

حصص الألعاب:

بلغ عدد الحصص أربعة عشر حصة موزعة على الفصل الدراسي الثاني من العام 2011/2010م، بمعدل حصة أسبوعياً.

الدرس الثالث: التركيب السكاني.

مكونات اللعبة الموجهة:

اللعبة عبارة عن سباق سيارات وتتكون من عدة مراحل، وتتكون من عدة حلبات للتسابق فمن المناطق الجبلية للمناطق الساحلية والأنفاق وغيرها من الطرق الوعرة أو الطرق المغطاة بالثلج والحصى.

مكونات اللعبة:

لعبة طيران بطريق محدد الاتجاه، وهذه الاتجاهات معقدة وتحتوي على عدة مخاطر، وكما يتخللها اتفاق على اللاعب أن يعرف كيف يختار الطريق المناسب التي تصل به إلى النجاة.

فعاليات الحصة:

1. تحديد الأهداف الخاصة:

أ. يتعرف الطالب على التركيب السكاني.

ب. يبين أهمية معرفة عناصر التركيب السكاني.

2. التهيئة من قبل الباحث:

أسئلة تمهيدية:

أ. هل تلعب في البيت؟

ب.كم من الوقت تقضيه في اللعب؟

ج. هل يساعدك أحد في التعرف على اللعبة.

3. اللعب:

المهمة: يتم إلقاء المهمة كالتالي:

1. أمامك لعبة.
2. تعرف إلى اللعبة.
3. حاول أن تلعب.
4. يتم إظهار صورة تبين توزيعات التركيب السكاني.
5. يقوم الطلاب باستخدام اللعبة(الطيران) من أجل استكشاف أماكن توزيع السكان حسب تصنيفاتهم.

4. تقييم اللعبة:

أ. هل كانت اللعبة ممتعة؟

ب.لماذا نعم؟

تنفيذ الألعاب:

1. يتم توزيع الألعاب على الطلاب.
2. الألعاب سيارات، طائرات.
3. يتم عرض صور للمواصلات على Data Show.
4. يسمح للطلبة بممارسة الألعاب على طرق متعددة لذلك.
5. يتوصل الطلبة من خلال اللعب إلى أهمية معرفة التوزيعات السكانية.
6. يبيّن المعلم للطلاب أن هناك تصنيفات للتوزيع السكاني.
7. يتم طرح الأسئلة في نهاية الحصة.
8. يتم طرح الأسئلة في نهاية الحصة.

أ. ما تعرف توزيعات السكان؟

ب. ما أفضل طريقة توزيعات السكان؟

ج. هل ساعدتك اللعبة في التصرف على توزيعات السكان؟

د. إذا كانت الإجابة نعم لماذا؟

يتم إنهاء الحصة تمهيداً للحصة الثانية.

الدرس الثاني: توزيع السكان في الأردن.

الزمن: 45 دقيقة.

فعالية الحصة:

الفعالية الأولى: التهيئة

يتم طرح أسئلة تمهيدية:

1. ما شعورك بالنسبة للعبة السابقة؟
2. ما هي الألعاب التي تفضلها؟

الفعالية الثانية: اللعب.

1. يتم توزيع الألعاب على الطلاب وهي عبارة عن سيارات وباصات وطائرات وسفن.
2. يطلب من الطلاب تبادل نقل أشياء فيما بينهم بالسيارات أو أي وسيلة أخرى.
3. يتم طرح سؤال على الطلاب: إذا أردت أن تعرف توزيع السكان في الأردن ماذا تفعل؟
4. يتم استلام الإجابات من الطلاب.
5. أين توجد الكثافة السكانية في الاردن؟
6. يتم استلام الإجابات.
7. بعد الانتهاء من اللعب يتم طرح السؤال التالي: ماذا تدعى هذه الكثافة؟
8. يتوصل الطلاب إلى أن هذه العملية تدعى الكثافة.

الفعالية الثالثة: تقييم اللعبة.

1. ما رأيك في اللعبة، هل هي ممتعة؟
2. لماذا نعم؟ لماذا لا؟

الحصة الثالثة

الدرس الأول: التوزيع الجغرافي لسكان الوطن العربي.

فعاليات الحصة:

الفعالية الأولى: التهيئة.

كيف يمكن تحويل اللعبة إلى لعبة ممتعة؟

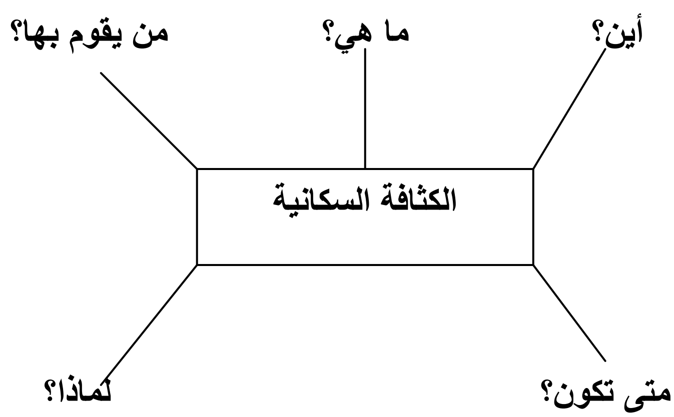
الفعالية الثانية: اللعب.

المهمة: يلقي الباحث المهمة كما يلي:

1. أمامك لعبة.
2. تعرف على اللعبة.
3. حاول أن تلعب.
4. إذا فشلت في اكتشاف اللعبة بعد محاولات فعليك طلب المساعدة.

الفعالية الثالثة: **تنفيذ الألعاب.**

1. يتم توزيع الألعاب على الطلاب.
2. يسمح للطلاب باللعب.
3. يتم عرض لوحة أمام الطلاب.



1. يقوم الطلاب باستعراض الاتجاهات المختلفة للكثافة السكانية.
2. يتوصل الطلاب من ذلك إلى مفهوم الكثافة السكانية.
3. يتم التأكد من تعرّف الطلاب على الاتجاهات.

الفعالية الرابعة: تقييم اللعبة.

1. ما رأيك في اللعبة، هل هي ممتعة؟
2. لماذا نعم؟ لماذا لا؟

الدرس: الأخطار البشرية.

فعالية الحصة:

الفعالية الأولى: التهيئة.

كيف يمكن تحويل اللعبة إلى لعبة ممتعة؟

الفعالية الثانية: اللعب.

المهمة: يلقي الباحث المهمة كما يلي:

1. تعرف على اللعبة.
2. حاول أن تلعب.
3. إذا فشلت في اللعبة اطلب المساعدة.

الفعالية الثالثة: تنفيذ الألعاب.

1. يتم توزيع الألعاب على الطلاب.
2. يعطي الطلاب الإذن باللعب.
3. يتم طرح عدد من الأسئلة:
4. ماذا تشاهد في الصور أمامك؟
5. ما العوامل التي تؤدي الكوارث والأخطار؟
6. ما تصنيفات الكوارث؟
7. يقوم الطلاب بالإجابة بالاعتماد على قوة الملاحظة.
8. يطلب الطلاب من خلال الكرات تحديد أماكن الكوارث في العالم.

9. يتم جمع الإجابات.

الفعالية الرابعة: تقييم اللعبة.

1. ما رأيك في اللعبة، هل هي ممتعة؟
2. لماذا نعم؟ لماذا لا؟

الحصة الخامسة

الدرس الأول: الأخطار البشرية.

فعاليات الحصة:

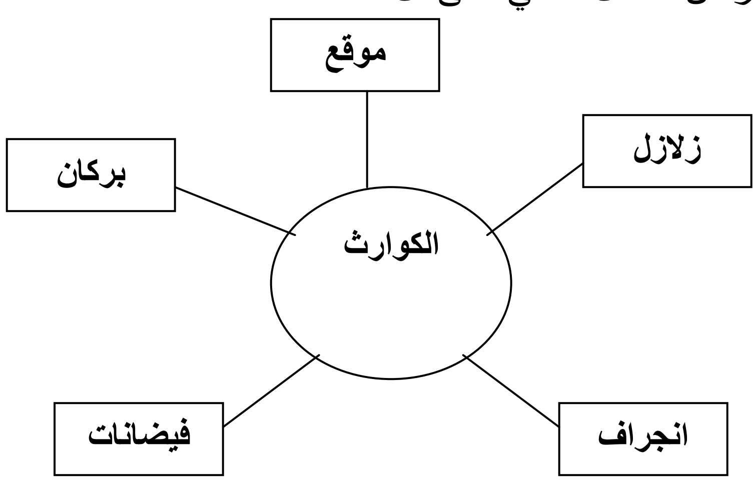
الفعالية الأولى: التهيئة.

يتم طرح أسئلة تمهيدية:

1. ما شعورك بالنسبة للعبة؟
2. ما هي اللعبة التي تفضلها؟

الفعالية الثانية: اللعب.

1. يتم توزيع الألعاب على الطلاب وهي كرات قدم وألعاب مغامرات:
2. يطلب من الطلاب اللعب.
3. يتم طرح سؤال على الطلاب: كيف صنعت هذه الألعاب؟
4. يتم استلام الإجابات.
5. يتم عرض الشكل التالي على الData Show:



1. يتم طرح السؤال التالي: هل توجد عوامل أخرى للكوارث؟

2. يتم استلام الإجابات.

الفعالية الثالثة: تقييم اللعبة.

1. ما رأيك في اللعبة، هل هي ممتعة؟

2. لماذا نعم؟ لماذا لا؟

الحصة السادسة

مكونات الألعاب:

مجموعة من الألعاب تراكتور، حصادة، قلاب.

الدرس الثالث: التركيب السكاني

الزمن: 45 دقيقة.

فعاليات تنفيذ الحصة:

الفعالية الأولى: التهيئة.

1. يتم طرح أسئلة تمهيدية:

2. ما شعورك تجاه اللعبة؟

3. ما هي لعبتك المفضلة؟

الفعالية الثانية: اللعب.

1. يتم توزيع الألعاب على الطلاب.

2. يتم الإذن للطلاب باللعب.

3. يتم طرح السؤال التالي للطلاب: ما فائدة هذه الألعاب في تحديد التركيب السكاني؟

4. يتم استلام الإجابات.

الفعالية الثالثة: تقييم اللعبة.

1. ما رأيك في اللعبة، هل هي ممتعة؟

2. لماذا نعم؟ لماذا لا؟

الحصة السابعة

مكونات اللعبة: كرة قدم.

مكونات اللعبة غير الموجهة: مجموعة قطع تشكل لوحة.

الدرس الرابع: الأخطار البشرية.

زمن الدرس: 45 دقيقة.

فعاليات الدرس:

الفعالية الأولى: التهيئة.

يتم طرح أسئلة تمهيدية:

1. ما رأيك تجاه اللعبة؟
2. ما هي اللعبة التي تفضلها؟

الفعالية الثانية: اللعب.

1. يتم توزيع الألعاب على الطلاب.
2. يسمح للطلاب باللعب.
3. يتم تشكيل عدة لوحات عن أماكن أخطار.
4. يتم طرح السؤال التالي للطلاب: ما أسباب الأخطار وما نتائجها؟
5. يتم استلام الإجابات.

الفعالية الثالثة: تقييم اللعبة.

1. ما رأيك في اللعبة، هل هي ممتعة؟
2. لماذا نعم؟ لماذا لا؟

الحصة الثامنة

مكونات اللعبة غير الموجهة:

لعبة بسيطة يكون الطالب هو عامل منجم يقوم بالحفز لاكتشاف الذهب المخبأ داخل المنجم.

الدرس الثاني: توزيع السكان في الأردن.

زمن الدرس: 45 دقيقة.

فعاليات الدرس:

الفعالية الأولى: التهيئة.

يتم طرح أسئلة تمهيدية:

1. ما رأيك باللعبة؟
2. ما اللعبة التي تفضلها؟

الفعالية الثانية: اللعب.

1. يتم توزيع الألعاب على الطلاب.
2. يسمح للطلاب باللعب.
3. يتم طرح السؤال التالي: ماذا استفدت من لعبة الحفر؟
4. يتم جمع الإجابات.
5. يتوصل الطلاب إلى أنه يمكن تحديد فئات السكان.

الفعالية الثالثة: تقييم اللعبة.

1. ما رأيك في اللعبة، هل هي ممتعة؟
2. لماذا نعم؟ لماذا لا؟

الحصة التاسعة

تاريخ تنفيذ اللعبة:

فعالية اللعب:

يتم في هذه الحصة التقييم لمسار الألعاب بعد مرور نصف الحصص المقررة تقريباً، وسيكون التقييم من قبل المشرف على تنفيذ الألعاب.

تنفيذ الألعاب:

وسيتم طرح الأسئلة التالية:

1. لماذا تأتي على هذه الحصة؟
2. ما الفرق بين الألعاب التي في البيت والألعاب المتوفرة في هذه التجربة؟
3. كيف تتصرف إذا ما عجزت عن أن تلعب اللعبة؟

4. ما الكلمات التي تعلمتها من الألعاب؟
5. ما رأيك في الحصة؟ هل تريد الاستمرار؟
6. ماذا تعلمت من اللعب؟
7. يتم جمع الإجابات من الطلاب وتلخيصها وكتابتها على السبورة؟

الحصة العاشرة

تاريخ التنفيذ:

لعب حر

الدرس الأول: التوزيع الجغرافي في الوطن العربي.

فعالية اللعب:

1. يتم توزيع ألعاب متعددة على الطلاب أثناء الحصة.
2. يتم طرح عدد من الأسئلة:
   أ. لماذا تلعب؟
   ب. ماذا تعلمت من اللعب؟
3. يتم طرح أسئلة أخرى على الطلاب:
   أ. ما المقصود بالتوزيع السكاني؟
   ب. ما عوامل التوزيع السكاني في الوطن العربي؟
   ج. ما المناطق الكثر توزيعاً للسكان؟
4. يتم جمع الإجابات من الطلاب.

الحصة الحادية عشرة

تاريخ التنفيذ:

لعب حر

الدروس: الأول والثاني والثالث والرابع والخامس.

فعالية اللعب:

1. يتم توزيع ألعاب متعددة على الطلاب أثناء الحصة.

2. يتم طرح الأسئلة على الطلاب:

أ. لماذا تلعب؟

ب. ماذا تعلمت من اللعب؟

3. يتم طرح أسئلة أخرى:

أ. ما مقومات أسباب الأخطار؟

ب. ما أسباب توزيع السكان في الوطن العربي؟

تقييم الفعالية:

1. ما رأيك في الألعاب، هل هي ممتعة؟
2. لماذا نعم؟ لماذا لا؟

الحصة الثانية عشرة

متابعة نفس خطوات الحصة الحادية عشر

تاريخ التنفيذ:

لعب حر

الدروس: الأول والثاني والثالث والرابع والخامس.

فعالية اللعب:

الفعالية الأولى: التهيئة:

1. لماذا تلعب؟
2. ماذا تعلمت من اللعب؟

الفعالية الثانية: التنفيذ

1. يتم توزيع الألعاب المختلفة على الطلاب.
2. يطلب من الطلاب ممارسة اللعب.
3. يتم طرح عدد من الأسئلة:
4. لماذا تعد الألعاب ممتعة برأيك؟
5. ماذا استفدت من الألعاب؟

6. هل أثرت الألعاب على طريقة دراستك؟
7. هل تعلمت من الألعاب سلوكات جيدة؟

الحصة الثالثة عشرة

متابعة نفس خطوات الحصة الثانية عشر

تاريخ التنفيذ:

لعب حر

الدروس: الأول والثاني والثالث والرابع والخامس.

زمن الدرس: 45 دقيقة.

فعالية اللعب:

الفعالية الأولى:

1. يتم توزيع ألعاب متنوعة على الطلاب.
2. يتم طرح أسئلة متعددة:

أ. لماذا تعد الألعاب ممتعة برأيك؟

ب. ما اللعبة التي تفضل؟

ج. ماذا استفدت من الألعاب؟

د. هل أثرت الألعاب على طريقة دراستك؟

ه. هل تعلمت من الألعاب سلوكات مناسبة؟

الحصة الرابعة عشرة

الخاتمة

تاريخ التنفيذ:

فعاليات الحصة:

تطبيق الاختبار البعدي: اختبار تحصيلي في مادة الجغرافيا/ وحدة السكان للصف السابع.

الاختبار التحصيلي في وحدة السكان
كتاب الجغرافيا / الصف السابع

يقوم الباحث بإجراء دراسة بعنوان: أثر استخدام الألعاب التعليمية في التدريس على تنمية المفاهيم الجغرافية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف السابع الأساسي في مدارس منطقة الكرك"، وتهدف هذه الدراسة إلى:" التحقق من فاعلية برنامج تعليمي قائم على اللعب في تحسين المفاهيم الجغرافية لدى طالبات الصف السابع"، ولأجل تحقيق ذلك سيتم إعداد اختبار تحصيلي في وحدة السكان كتاب الجغرافيا / الصف السابع لقياس مدى قدرة الطلاب على التفاعل مع الألعاب التعليمية.

أهداف الاختبار:

1. قياس مدى تفاعل الطلاب مع الألعاب المعدة.
2. رصد علامات الطلاب من أجل التحليل الإحصائي.
3. الخروج بنتائج ومناقشتها وذكر التوصيات.

الدروس المستهدفة:

التوزيع الجغرافي.

توزيع السكان في الاردن.

التركيب السكاني.

الأخطار البشرية.

الفئة المستهدفة: طلاب الصف السابع الأساسي.

عدد فقرات الاختبار: 30 فقرة.

نوع الاختبار: اختيار من متعدد.

زمن الاختبار: 45 دقيقة.

الدرجة لكل فقرة: درجة واحدة.

العلامة النهائية للاختبار: 30 درجة.

طريقة الإجابة: يوضع × في المكان المناسب على ورقة الإجابة.

نموذج:

1- سلة الغذاء الأردني هو:

أ- العقبة.   ب- الصحراء.

ج- الغور.   د- الزرقاء.

الفقرة	أ	ب	ج	د
1			×	

جدول المواصفات

الوزن المناسب / الهدف	التوزيع الجغرافي %20	التركيب السكان في الاردن %20	التركيب السكاني %20	الاخطار البشرية %40	المجموع %100
فهم وتذكر %60	4 =30×0.20×0.60	4	4	8	16
تطبيق %20	1 =30×0.20×0.20	2	2	3	7
مهارات عليا %20	1 =30×0.20×0.20	2	2	3	7
المجموع	6	8	8	8	30

تعليمات الاختبار:

1. لا تفتح ورقة الإجابة قبل أن يؤذن لك.
2. يتكون الاختبار من ثلاثون فقرة من نوع الاختيار من متعدد.
3. يتم اختيار بديل واحد فقط.
4. اقرأ الأسئلة بعناية قبل الإجابة.
5. بعد الانتهاء يتم تسليم نموذج الإجابة فقط.

الملحق (2)

الاختبار التحصيلي

أجب عن الأسئلة التالية باختيار بديل واحد فقط:

س1: يتركز السكان في الوطن العربي بين دائرتي عرض:

أ- 30-37 ب- 35-36

ج- 36-38 د- كل ما ذكر صحيح

س2: أكثر تجمع سكاني في الوطن العربي يكون حول

أ- السواحل الشرقية للبحر المتوسط ب- السواحل البحر المتوسط الجنوبية

ج- دلتا نهر النيل د- كل ما ذكر صحيح.

س3: يبلغ عدد سكان الأردن بالمليون

أ- 5.6 ب- 5.8

ج- 5.9 د- 5.3

س4: يطلق على مدى تبعثر السكان على سطح الارض اسم

أ- المساحة ب- التوزيع

ج- الكثافة د- الاقتصاد

س5: من إيجابيات العدد الكبير للسكان في قوة الوطن العربي

أ- توفير القوى البشرية ب- اعداد الجيوش

ج- توفير السوق الاستهلاكية د- كل ما ذكر صحيح

س6: نسبة التصحر في المملكة العربية السعودية:

أ- 30% ب- 40%

ج- 80% د- 10%

س7: تبلغ الكثافة السكانية في البحرين

أ- 1052 لكل كم2 ب- 1053 لكل كم2

ج- 1054 لكل كم2 د- 1055 لكل كم2

س8: عدد السكان في العاصمة عمان بالالف

أ- 2075 ب- 2074

ج- 2076 د- 2077

س9: يتركز 72% من السكان في

أ- عمان ب- عمان والزرقاء

ج- عمان والزرقاء واربد د- الزرقاء واربد

س10: الحد الاعلى للكثافة السكانية في الاردن تبلغ

أ- 570.3 نسمة لكل كم2 ب- 570.4 نسمة لكل كم2

ج- 570.5 نسمة لكل كم2 د- 570.6 نسمة لكل كم2

س11: نسبة الذين يسكنون في مناطق الحضر في الاردن هي:

أ- 76% ب- 77%

ج- 78% د- 79%

س12: اكثر المحافظات التي تحتوي على اكبر نسبة من السكان في الريف هي:

أ- عمان ب- الزرقاء

ج- العقبة د- السلط.

س13: اكثر المحافظات جذباً للسكان هي

أ- المفرق ب- الزرقاء

ج- عمان د- السلط.

س14: اكثر العوامل التي تؤثر في توزيع السكان في الاردن في توزيع السكان هي:

أ- الهجرة من الريف ب- استقطاب العمال

ج- العماله الوافدة د- الهجرة من المدينة.

س15: الخصائص التي يمكن قياسها تدعي

أ- التركيب النوعي ب- التركيب السكاني

ج- التركيب د- السكان

س16: من العوامل التي يمكن قياسها في التركيب السكاني

أ- العمر ب- النوع

ج- التعليم د- كل ما ذكر صحيح.

س17: يطلق على توزيع السكان بسبب الديانة

أ- التركيب الديني ب- التركيب العرقي

ب- التركيب اللغوي د- التركيب العمري.

س18: فئة الشباب في المجتمع الاردني

أ- 15-64 سنة ب- 15-65 سنة

ج- 15-66 سنة د- 15-67 سنة.

س19: ترتفع نسبة صغار السن في الاردن بسبب

أ- زيادة كبار السن ب- زيادة المواليد

ج- زيادة الموتى د- زيادة الدخل.

س20: من الامور التي تؤثر على التركيب العمري للسكان

أ- الحروب ب- الهجره الخارجية

ج- الحروب والهجره الخارجية د- كل ما ذكر خاطىء

س21: يطلق على الدول النامية التي ترفع فيها نسبة صغار السن المجتمعات

أ- المتخلفة ب- الفتية

ج- الكبيرة بالسن د- المنحدرة.

س22: من الدول والمجتمعات الهرمة او المسنة

أ- بريطانيا ب- السويد

ج- بريطانيا والسويد وفرنسا د-امريكا

س23: تبلغ نسبة الذكور في المجتمع الاردني

أ-52% ب- 53%

ج- 54% د- 55%

س24: تؤدي نسبة ارتفاع نسبة صغار السن في الاردن الى زيادة

أ- معدل الاعالة ب- معدلة الدخل

ج- معدل التعليم د- معدل البطالة.

س25: من الاخطار البشرية التي تصيب البشر

أ- الزحف العمراني ب- حرائق الغابات

ج- النفايات بانواعها د- كل ما ذكر صحيح

س26: من المدن التي تعد مثالا حيا على الزحف العمراني

أ- عمان ب- الزرقاء

ج- اربد د- المفرق.

س27: ادى التلوث الحراري الى حدوث ما يسمى بـــ

أ- التصحر ب- الاحتباس الحراري

ج- التجمد د- موت النباتات.

س28: تزاداد نسبة استهلاك المخصبات الزراعية في العالم بمقدار

أ- 10%　　　　ب- 15%

ج- 20%　　　　د- 25%

س29: من المحميات التي توجد في الاردن

أ- محمية الغزال　　　　ب- محمية العمل

ج- محمية ضانا　　　　د- محمية الشوبك.

س30: من العوامل المسببة لقطع الغابات

أ- التحطيب　　　　ب- تحويل جزء من الغابات الى اراضي زراعية

ج- أ+ب　　　　د- كل ما ذكر صحيح.

نموذج الإجابة

الفقرة	أ	ب	ج	د	الفقرة	أ	ب	ج	د
.1					.16				
.2					.17				
.3					.18				
.4					.19				
.5					.20				
.6					.21				
.7					.22				
.8					.23				
.9					.24				
.10					.25				
.11					.26				
.12					.27				
.13					.28				
.14					.29				
.15					.30				

نموذج الإجابة

الفقرة	الإجابة الصحيحة	الفقرة	الإجابة الصحيحة
1	د	16	ا
2	ب	17	ا
3	ج	18	ب
4	د	19	ا
5	ج	20	ج
6	ا	21	ب
7	ب	22	ج
8	ج	23	ا
9	ا	24	ا
10	د	25	د
11	ج	26	ا
12	ج	27	ب
13	ا	28	ا
14	ب	29	ج
15	د	30	ج

الاسم: محمد شاكر تركي الصرايره
الكلية: العلوم التربوية
قسم: المناهج والتدريس
التخصص أساليب تدريس الاجتماعيات.
السنة: 2011.
الهاتف: 0795896275